REGNSYND
Äventyr



neoGames®

Regnsynd är ett äventyr till Eon



FÖRORD

VÄLKOMMEN TILL REGNSYND, ett äventyr till Eon. Äventyret som sådant är enkelt upplagt och betoningen ligger på att göra det enkelt för oerfarna spelledare. Men även en erfaren spelledare kommer ha mycket nöje av Regnsynd. Det finns goda möjligheter att expandera äventyret om man så önskar. Regnsynd är tänkt vara ett introduktionsäventyr till Eon och dess spelvärld Mundana. Att konstruera äventyr till Eon är en tacksam uppgift, eftersom det finns så stora mängder bakgrundsmaterial och tilläggsböcker till rollspelet.

Regnsynd är format som en ganska rak historia, fylld av skräck och fantasy. Det är inte så mycket grottkrälning, skattjakt eller monsterslakt, utan stämningen ligger mer mot det mystiska och skräckfulla. Känslan skall vara fokuserad på mörker och en olycksbådande tid.

Delar av äventyret är utformat som rena uppläsningstexter för spelledaren, men om spelledaren känner sig mer rutinerad är dessa bara en hjälp för honom att ikläda sig rollerna som presenteras. Målet är att skapa ett litet stycke skräckfantasy som skall vara enkelt att förstå och acceptera.

Äventyret måste inte nödvändigtvis vara förlagt till Soldarn eller byn Lundnäs – en spelledare som vill byta plats kan göra detta utan större problem.

Jag hoppas att ni kommer få ett par timmars kuslig underhållning med Regnsynd, och jag hoppas ni finner det lika trevligt att spela som jag fann det att skriva.

Väl mött!

Författaren,
Göteborg, hösten 2001

REGNSYND

Första tryckningen, ISBN 91-8912828-1



GÖTEBORG
WWW.NEOGAMES.SE

PRODUKTION
Carl Johan *"Det sprutar mat i hela mikrovågsungnen!"* Ström

KONSTRUKTION
Marco *"Alla landlevande djur, då?"* Berhmann

MED HJÄLP AV
Lukas *"Medeltiden har inte förändrats så mycket"* Sjöström

TACK TILL
Sarah *"Gurkfolk med tändsticksben"* Geijer
Dan *"Kan jag få gå och spotta nu?"* Johansson
Carl Johan *"Jag är orangutangen Calle!"* Ström

LAYOUT & REDIGERING
Daniel *"Bättre en sur norrlänning än en glad göteborgare…"* Lehto

ILLUSTRATIONER
Christian *"Jag har hittat mitt eget manér"* Svalander

KARTOR
Carl Johan *"Om du kör maten på full effekt i tio minuter kommer den att explodera"* Ström

OMSLAGBILD
Keith "" Parkinson

KORREKTURLÄSNING
Sarah *"Jag är så utter, fett med åsnedöd"* Geijer
Joakim *"Jo, jag hörde att du inte var härifrån"* Larsson
Daniel *"Jag har hål i händerna idag"* Lehto
Carl Johan *"Hela hörselgången fylld av varmt lim"* Ström

TRYCK
Tryckkedjan, Mölndal

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

KAPITEL ETT

REGNSYND



HANS REGNTYNGDA KAPPA gjorde honom både frusen och fuktig. Han kunde knappt minnas tiden då det inte hade regnat. Detta förbannade regn! Det var som om himlen hade bestämt sig för att straffa Lundnäs, att den hade gett sig den på att förgöra hela byn. Skördarna ruttnade på fälten, boskapen var sjuk. Även byborna uppvisade tecknen på sjukdom och galenskap. Många hade kommit till honom för att be om råd och för att be. Men Aurias och Pelias verkade inte lyssna, varken på honom eller på byborna. Han tittade upp mot den mörka himlen och knöt näven över huvudet.

”Detta måste upphöra, hör Ni det?! Vi klarar inte detta längre! Vi har alltid varit Era trogna tillbedjare, och detta är tacken vi får?!” Himlen svarade med att lysas upp av en vigg som snabbt åtföljdes av ett rullande muller. Den samoriske tempelmannen skakade uppgivet på huvudet, suckade lätt och fällde upp kåpan över huvudet. Inte för att det hjälpte – både han själv och kåpan var redan dyngsura. Fader Rubiel skakade uppgivet på huvudet och suckade tungt medan han började bege sig nedåt mot byn.

Han uppfattade inte skuggorna i skyn förrän det var för sent. Han hörde skrina och vände sig om, men då var de redan för nära för att undkommas. Skräcken slog sitt grepp i honom och han blev kall. Kallare än han någonsin varit tidigare. De mörka ögonen såg dött på honom när det snabba och oförlåtande anfallet kom sekunden därpå. Fader Rubiel skrek och skrek, men ljudet dog snabbt bort i den smattrande regnsymfonin.

INTRODUKTION



VÄLKOMMEN TILL REGNSYND, ett spännande äventyr till Eon. Regnsynd är gjort med fokus på både klassisk skräck och fantasy. Rollpersonerna kommer att dras in i en bys öde och en urgammal förbannelse. Välkommen till Lundnäs, med sina hemligheter, personligheter och mysterier.

Äventyrets struktur

Detta äventyr bör spelledaren börja med att läsa från pärm till pärm för att skapa sig en uppfattning om dess struktur och innehåll. Titta gärna på kartorna när det hänvisas till platser i texten. Gå igenom händelseförlopp och skeenden så att spelledaren får en klar bild över dessa. Kom också ihåg var pärlorna finns och vilka som har dem. Slutligen, försök lära känna de spelledarpersoner (SLP) som är med i Regnsynd.

Bakgrund

En fiskare fann i sina nät en fisk, vilken hade varit nere vid ett gammalt vrak där den funnit fyra svarta pärlor vilka den svalde. När fiskaren rensade fisken fann han de fyra pärlorna. Dessa pärlor är en nyckel för att öppna upp en port för nedkallandet av onda makter. Pärlorna utstrålar starkt negativ magisk energi. Denna energi gör att vädret slår om och att landlevande djur i närheten blir som tokiga. Djuren kommer inte att tillåta att pärlorna färdas från platsen de nu befinner sig på, vilket skapar problem för fiskarens hemby Lundnäs i östra Soldarn. Sedan pärlorna hittades har djuren varit aggressiva och inte tillåtit någon bybo att lämna byn. Försöker man, anfaller de.

Dessutom har det blivit ett kraftigt väderomslag, vilket gör att det regnar oavbrutet i olika intensitet – från duggregn till spöregn. Detta har gjort att skördarna är sönderslagna och ruttnade, vilket gör att maten börjar sina i byn. Dessutom håller sig folk inomhus och de mår fysiskt och psykiskt dåligt utan att de vet varför. Det är givetvis pärlornas aura som påverkar byborna så de blir håglösa och sjuka. Fiskaren har inte lyckats förstöra pärlorna och han kan inte förmå sig att kasta dem åter. I ett desperat försök kontaktade han byns samoriman för att få råd. Denne lovade att ta om hand om pärlorna och att rådfråga samorismens gudomar om problemet.

Samorimannen skickade bud via en välsignad brevduva efter hjälp från Zoriánorden. Efter några dagar anlände hjälpen i form av en tempelriddare och dennes väpnare. Att dessa kom genom djurens omringning av byn berodde på att de varit ute i så god tid, innan pärlorna hade hunnit påverka skogens djur lika kraftigt. Riddaren och samorimannen kom gemensamt överens om att skicka en av pärlorna till Hadarlon, där Zoriánorden har sitt högkvarter. Riddarens väpnare fick denna uppgift, vilket tyvärr också ledde till dennes död, då skogens djur jagade och dödade honom. Detta är dock okänd information för byns invånare.

En av pärlorna tog riddaren för att undersöka själv, medan samorimannen behöll de andra två. Någon dag innan äventyret börjar för rollpersonerna blev samorimannen dessutom attackerad av gripar när han var ute på gravgården en liten bit utanför byn. Dessa dräpte samorimannen, som tappade en av pärlorna på gravgården, innan de tog med sig honom till sitt näste på en kulle i skogen. Under tiden har pärlornas makt påverkat riddarens psyke så kraftigt att han har blivit vansinnig, som en besatt person, och han börjar se häxor och Daakanhängare i varenda buske. Att det dessutom bor en klok gumma, eller häxa om man så vill, utanför byn gör inte saken bättre. Byborna känner i allmänhet inte till pärlornas existens, utan skyller på mörka makter eller häxerier.

Om inget görs snarast kommer Lundnäs att förgås när byborna långsamt förtvinar, antingen av sjukdom eller av svält. Att kalla på hjälp utifrån är fruktlöst, då ingen kommer genom den mur som skogens djur skapat. Det enda som kan tänkas vara räddningen är om någon som inte är påverkad av pärlornas makt skulle anlända till byn. Detta då djuren gärna släpper in folk till Lundnäs, men vägrar släppa ut någon.

Pärlorna

De fyra svarta pärlorna har en mycket lång historia. De finns omnämnda i tidiga legender som enligt vissa forskare är flera tusen år gamla. Pärlorna är delar av en nyckel – en artefakt som används för att öppna upp himmelen och nedkalla mörker över Mundana. Pärlornas bakgrund har dock inte speciellt mycket med det här äventyret att göra, då det inte är dess egentliga användningsområde som är det intressanta. Det är istället deras korrumperande aura som är avgörande. Då de för länge sedan hittades av ljusets förkämpar så försökte dessa förstöra pärlorna, dock utan framgång. Därför försökte de tappra istället förbanna pärlorna så att de inte skulle kunna användas. På pärlorna lades en förbannelse som drar till sig väktare, vilka förgör de som använder eller flyttar på pärlorna. För att ständigt vara säker på att väktare skulle finnas närvarande gjordes de landlevande djuren till väktare. Detta gör att djuren är känsliga för pärlorna och försöker förgöra de som har med dem att göra. Ju fler pärlor som är tillsammans, desto starkare blir djurens drift att förgöra. Dock är havets djur helt opåverkade av pärlornas makt.

Personer som har pärlorna i sin närhet påverkas också av dess ondska. Ofta får personer en förändrad personlighet – negativa drag förstärks, medan positiva egenskaper förminskas i betydelse. Utöver denna psykiska påverkan blir levande, besjälade varelser fysiskt sjuka av pärlornas aura. De får huvudvärk, ledvärk och drabbas av illamående, vilket gör att de inte kan äta eller dricka utan att kasta upp. Påverkan ökar gradvis och är även baserad på avståndet mellan målet och pärlan. Det är därför de flesta bybor i Lundnäs mår mer eller mindre dåligt när rollpersonerna anländer till byn.

Utöver djur och människor påverkar pärlorna även vädret. I en radie av nästan fem mil runt pärlorna regnar det mer eller mindre konstant. Regnet blir dock svagare ju längre ut från centrum man kommer (vilket har gjort att det närliggande Emori'an Do'cenari inte har reagerat nämnvärt). Det värsta regnet är inom en knapp mil runt pärlorna. Det är aldrig helt uppehåll, när det inte spöregnar så kan det snabbt växla till ett stilla duggregn. Växlingarna går fort och mängden regn beror på hur snabbt pärlorna lockar till sig nya regnmoln. Dock påverkas inte tempe-

raturen av pärlorna, så det kan fortfarande vara varmt eller kallt när regnet strilar från himlen. Även om regnet påverkas upp till fem mil runt pärlorna så påverkas dock inte levande varelser så långt ut. Se tabell RS-3 för mer information om pärlornas effekt på levande landvarelser.

Om man håller i pärlorna så känns de alltid varma och har man flera stycken i handen ökar hettan. Har man alla fyra tillsammans så kommer man inte att kunna hålla i dem utan att få brännskador. Pärlorna har dock inget antändningsvärde. När alla fyra pärlorna är inom en meter från varandra gör de dessutom vädret extremt dåligt – med mycket kraftig vind och skyfall.

De svarta pärlorna är oförstörbara och det enda sättet att bli av med pärlorna är att gömma dem, så ingen hittar dem. Att göra så under havets yta eller långt ned i jorden är antagligen den bästa lösningen, eftersom kistor alltid kan öppnas. Pärlorna måste läggas så djupt så dess aura inte når att påverka omgivningen i så hög grad. Pärlornas makt grumlas kraftigt av vatten. Men att lägga dem vid strandkanten hjälper föga, då detta bara medför att pärlans räckvidd minskar något. Det krävs ett riktigt djupt vatten för att det skall fungera. I vatten så minskar dess räckvidd med ca 1% per meter de ligger under vattnet, både regnräckvidd och psykepåverkan. Mer om pärlorna och hur de interagerar med omgivningen finns beskrivet löpande i äventyret.

Djurens påverkan

De landdjur som påverkas av pärlornas väktarförbannelse kommer instinktivt att följa förbannelsen. De vet inte själva om att de påverkas av en yttre kraft. Den inverkan som pärlorna har på djuren i närheten är flerfaldig. Dels kommer djuren att försöka se till att pärlorna inte flyttas från platsen, genom att bilda en järnring kring pärlornas centrum. Dessutom dras hela tiden fler och fler djur mot detta centrum, för att ansamlas inför hotet. Djuren kommer dessutom att bege sig närmare och närmare civilisationen. Däremot vägrar djuren att själva vidröra pärlorna, då detta får allvarliga konsekvenser i form av brännskador.

Viktiga personer i handlingen

De viktigaste personerna i Regnsynd beskrivs kortfattat här. Längre beskrivningar förekommer på andra platser i boken.

Ragnar Fiskare: Ragnar var fiskaren som fick upp pärlorna i och med sin fångst en dryg vecka innan rollpersonerna kommer in i äventyret. Han är numera en bedrövad, lätt förvirrad man som dränker sina sorger i billig öl i Lundnäs gästgiveri.

Riddar Warg Spegelsköld: En fanatisk zoriánriddare som har kommit till Lundnäs på fader Rubiels begäran. Han hade ursprungligen med sig sin väpnare Oke, som när rollpersonerna introduceras i äventyret är död i skogen utanför Lundnäs. Riddar Warg har påverkats kraftigt av pärlan han har i sin ägo vilket resulterat i paranoia, som får honom att vara överdrivet misstänksam och dessutom aggressiv. Han ser häxor och kättare överallt. Att han har pärlan har han mer eller mindre glömt bort i sitt fördunklade tillstånd.

Väpnare Oke: Oke var riddar Warg Spegelskölds väpnare och fick uppdraget att ta med en pärla för att låta den bli undersökt i Hadarlon. Tyvärr gick Oke en våldsam död till mötes i skogen och nu ligger han och hans riddar Wargs häst i en trollgrotta.

Fader Rubiel: När rollpersonerna anländer är fader Rubiel död sedan någon dag. Han dräptes av galna gripar när han välsignade gravarna på Lundnäs gravgård. Hans kropp ligger nu i griparnas näste. Av de två pärlor som fader Rubiel hade i sin ägo finns den ena kvar på hans kropp, medan den andra hamnade i brunnen på gravgården.

Byfånen Egil: Egil är en lurifax, en komplett tokig gammal man som lever av allmosor från byborna. Han skadade sig i huvudet vid en båtolycka och var inte sig själv efter det. Han brukar tala i ramsor eller rim, men har stunder av klarhet. Han är lätt enerverande men samtidigt harmlös, så byborna behandlar honom väl. Han är det enda vittnet till när fader Rubiel anfölls av griparna på gravgården. Detta är dock information han själv inte förstår vidden av.

Häxan Fredricca: Fredricca är en godmodig medelålders kvinna som bor med sina katter i en stuga i skogen. Hon tycker om att leva i harmoni med naturen och undviker helst människor. Hon är duktig på att använda örter och har dessutom en hel del kunskap om trollkonster. Hon har inte påverkats så kraftigt av pärlorna, även om hon givetvis har känt av dem.

Båg-Pieter: En av Lundnäs främste jägare. Har ej påverkats så mycket av pärlorna, men har märkt djurens udda beteende. Han är själv en lite udda person.

Baron Semuel Leijon av Lundnäs: Baronen är en äldre sjuklig man, avlägset släkt med den sittande soldiske rikskonungen Sachsar Leijon. Baronen är den som ansvarar för baroniet där Lundnäs är huvudort. Pärlornas makt har drabbat baron Semuel kraftfullt, och sedan ett par dagar ligger han och yrar i sin säng på godset strax utanför Lundnäs.

Betjänten Hejden: Baron Leijons betjänt är den dryge Hejden, en man som verkligen tar sig själv och sitt arbete på alldeles för stort allvar. Rollpersonerna kan komma att ha problem med att övertyga Hejden att släppa in dem om de vill samtala med baronen.

Herr Thall Spjut av Lundnäs: Baron Semuels egen riddare, och tillika ansvarig för lag och ordning samt för den lilla vaktstyrkan i Lundnäs. Herr Thall agerar som baron Semuels fogde över Lundnäs län. Herr Thall försöker hålla god min utåt, men plågas av en dunkande huvudvärk.

Kapten Jeorg Rask: Kapten Rask var ansvarig för 'Spegelmåne', det fartyg som rollpersonerna färdades med och som blev angripet av kapare. Han kommer att hålla sig passiv under äventyret och befinner sig antingen på fartyget tillsammans med Masse Huggare, eller på Vansnäs gästgiveri.

Timmermannen Masse Huggare: Masse Huggare är Lundnäs främste timmerman och tillika snickare. Han och hans halvdussin mannar kommer att hjälpa till med skadorna som fartyget "Spegelmåne" ådrog sig under piratanfallet.

Magin som håller förbannelsen har blivit snedvriden med tiden. Om det beror på pärlornas inneboende ondska eller om det är något annat vet ingen, men effekten är att dess väktare påverkas annorlunda än vad som var tänkt. Djur som nu påverkas av auran blir allt mer vansinniga av dess makt, och kommer att uppföra sig långt mer aggressivt än vad som anses vara normalt.

Djurbestånden som främst påverkas kring Lundnäs är en större vargflock, ett fåtal björnar, fåglar samt kanske de farligaste – en familj med gripar, vilka håller till på en ö en bit ut i Jarneviken.

Soldarn

Soldarn är beläget på Asharinahalvöns sydöstra del. Det är ett bördigt land, med behagligt klimat. Majoriteten av landet täcks av vidsträckta lövskogar, och där det finns både henéa-alver och skogstroll. I norr och söder blir landskapet öppet och jordbruksområdena tar vid. Där odlas vete, korn, råg och havre. Mineralfyndigheter är ovanliga i de lättillgängliga delarna av Khazimbergen i väster, varför gruvdrift endast sker på ett fåtal ställen.

Soldarn är en feodal ärftlig monarki och styrs av rikskonung Sachsar den Vidsynte. Under honom lyder ett antal hertigar som styr varsitt hertigdöme. Hertigdömena är indelade i grevskap som styrs av grevar, och grevskapen är i sin tur indelade i baronier som styrs av baroner. Grevarna i Solds kronomark, rikskonungens kronojord, lyder direkt under rikskonungen och bär titeln markgreve, medan baronerna i detta område bär titeln markis. Ständiga maktkamper pågår mellan de olika adelsätterna.

Den främsta religionen i Soldarn är den samoriska läran, vars gudomar heter Aurias och Pelias. Dessa representeras av den uppåtgående respektive nedåtgående solen. Zoriánorden, en ortodox gren av den samoriska läran, är mäktig i Soldarn och de flesta adelsmän och inflytelserika personer tillhör denna. Vid sidan av den samoriska läran har Jordmoderns kloster ett starkt fäste i Soldarn. Jordmodern, eller Eliana som hon också kallas, är livets beskyddare, och hon dyrkas framför allt av bönder.

Språket i Soldarn är ashariska. Läs- och skrivkunnigheten är låg. De flesta dokument skrivs på faliska eller sabriska. Valutan är silverdalern vilken har samma värde som den jargiska denaren. Vanligt är även det kopparmynt som är värt en tiondels silverdaler. Den ashariska gulden, som är värd sex silverdaler, är ovanlig, och den ashariska guldmarken, som är värd 160 silverdaler, ser man extremt sällan. Tideräkningen är densamma som i Jargien, det vill

Fakta om baroniet Lundnäs

Länsherre: Baron Semuel Leijon av Lundnäs.

Huvudort: Byn Lundnäs.

Invånarantal: 303 personer i byn, totalt ca 900 i baroniet.

Befolkning: 98% soldier, 2% övriga (jämt fördelat mellan alver, tiraker och dvärgar)

Huvudnäring: Handel med timmer och trä, fiske.

Handelsvägar: Sjövägen, främst mellan hamnstäder runt om Asharinahalvön, Consaber, Momolan och Det cirefaliska samväldet.

Import (i stort): Spannmål, metall och sten.

Export (i stort): Timmer, stockar, förädlade träarbeten såsom möbler.

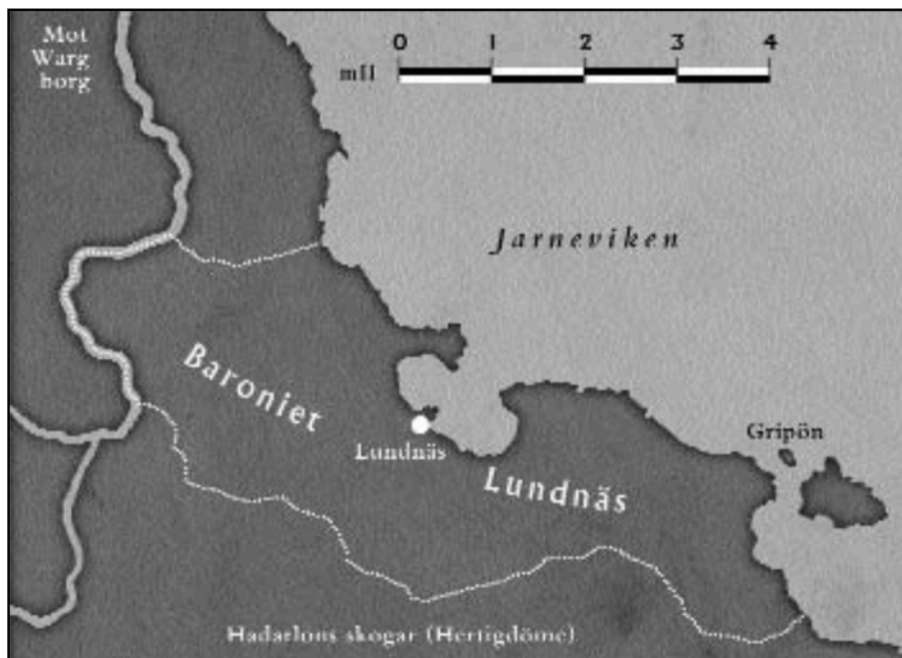
Militära resurser: 1 riddare, 4 vakter samt ca 75 man i milis i hela länet (ca 40 milismän i byn Lundnäs).

Religion: Samorismen (85%), Eliana (20%).

Byborna

Byborna i Lundnäs är för närvarande misstänksamma och vidskepliga. Regnet och sjukdomarna har förvandlat byn till en plats av tvivel. Byborna kommer att försöka undvika rollpersonerna, och skulle de tilltalas kommer de hålla sig korta i tonen, för att snabbt avsluta samtalet.





säga man räknar antalet år som har passerat efter Daak (e.D.). Månaderna är frostmånad, göjemånad, vårmånad, gräsmånad, blomstermånad, sommarmånad, hömånad, skördemånad, höstmånad, slaktmånad, vintermånad och mörkermånad. Veckodagarna är söndag, måndag, vigdag, mittdag, åskdag, fridag och lördag.

Lundnäs

Lundnäs är en by som aspirerar på att bli en stad. Inflyttningen har varit hög under den senaste tiden, vilket också märks när man vandrar i skogen, där de övergivna torpen finns kvar som fallfärdiga monument. Lundnäs har omkring 300 invånare i själva byn, och nästan lika många i närområdet. Byn är belägen i östra Soldarn, och har en naturlig hamn i anslutning till Jarneviken. Hamnens skyddade läge gör byn till en bra ankrings- och provianteringsplats för fartyg som färdas längs med Soldarns östra kustlinje.

Lundnäs främsta näring är skogsavverkning och fiske. Just skogen ger byn en fördel, då baron Semuel Leijon, Lundnäs länsherre, har jobbat aktivt för att börja utnyttja skogens resurser. Detta har gjort Lundnäs till ett paradis för skogshuggare och timmermän, men också andra yrkesområden som sysslar med trä i någon form, som snickare och skeppsbyggare. Det har talats om att inom den närmsta tiden försöka uppföra ett varv för att bygga och modernisera Soldarns begränsade flotta. Men de idéerna är bara i planeringsstadiet. Länsherren har också använt sina kontakter med hovet för att locka till sig kompetent folk till byn, vilket haft viss framgång. Förra året var självaste rikskonungen på besök i byn, under mycket pompa och ståt.

Byns stolthet är den nya sågen, där stockar görs om till timmer och plankor. En del av råmaterialet förädlas till exempelvis möbler eller verktyg på plats av byns skickliga hantverkare.

Handeln med timmer gör också att nöjesverksamheten börjar utvecklas. I Lundnäs har det gamla gästgiveriet fått en ny renässans, med nya gäster som sjömän och handelsmän. Men på det hela taget är stämningen i byn lugn och harmonisk, och för närvarande finns inte de problem som man kan associera med hamnstäder, som fylla, slagsmål och skadegörelse. Åtminstone några skepp anländer per vecka, med sjömän och handelsherrar. Än så länge har inga större handelshus brytt sig om Lundnäs, men baron Leijon hoppas att han skall kunna locka till sig något av de större cirefaliska husen till byn. Detta skulle vara en stor seger, både för byns expansion, men även för baronens egen prestige och aktning.

Ett problem är att Jarneviken är ett favorittillhåll för pirater. Korsarkriget rasar fortfarande runt hela Soldarns kust, och upp mot grannen i norr – Asharien. Piraterna är välorganiserade och verkar komma från ön Kathar sydost om Soldarn. Detta avskum börjar bli ett allvarligt problem för skepparna och handelshusen i närheten, vilket i sin tur leder till att många försöker undvika området. De som lyckas undvika piraterna har möjligheter att sälja timmer och trä med god förtjänst i exempelvis Mûhad eller Momolan.

Byn ser ut som en typisk skogsby med växtvärk. Husen är enkla och byggda av trä. Att ett hus skulle ha mer än en våning är sällsynt. Utöver bostadsstugorna finns där två krogar, en förhållandevis stor och välsorterad handelsbod, ett samoriskt tempel med tillhörande begravningsplats samt ett gästgiveri strax norr om byn. Baron Semuel Leijons gods är den enda byggnaden i området som är uppförd i sten och det ligger beläget strax väster om Lundnäs. Byns militära resurser är begränsade till en dåligt tränad milis och en liten vaktstyrka som finns på baronens gods. I syfte att stävja bråk eller andra oegentligheter finns byns fogde – baronens egen riddare, herr Thall Spjut av Lundnäs. Efter pärlornas intrång håller dock Lundnäs på att förfalla...

Rollpersonernas inblandning

Rollpersonerna kommer in i handlingen på ett bananskal. De är ute och reser med fartyg till någon plats i Mundana. Under en natt befinner sig skeppet, vid namn 'Spegelmåne', i Jarneviken och blir ikappseglade av kapare, vilka bordar skeppet. Tumult utbryter, under vilken strid uppkommer. Dock kommer skeppets inhyrda vakter lyckas bekämpa piraterna vilka flyr. Men inte utan att de lyckas sabotera skeppet, i hopp om att återkomma med en större styrka och försöka kapa det igen. Spegelmåne blir med andra ord eldhärjat av piraterna, och dess mast och segel blir kraftigt brända och måste bytas ut. Därför kommer Spegelmånes kapten, Jeorg Rask, att beordra in skeppet mot Lundnäs, där han vet att det finns resurser för att reparera skeppet. Rollpersonerna kommer att vara strandsatta i Lundnäs under några dagar, under vilka de kommer i kontakt med personer och incidenter som har pärlorna att göra.

Stämning i Regnsynd

Äventyret bör präglas av en tryckt stämning – en känsla av den kommande katastrofen. Regnet bör göra den mest gladlynte irriterad, och även de andra mystiska fenomenen och upplevelserna kommer slå skräck i rollpersonerna. Tänk att situationen hela tiden känns underlig eller mystisk. Spela gärna på pärlornas auror, vilka kommer ge rollpersonerna huvudvärk, illamåenden och kanske hallucinationer om det skulle gå så långt. Personer som rollpersonerna möter kommer inte heller att uppträda som vanliga människor, utan kommer antagligen uppfattas som något underliga.

Låt spelledarpersonerna ha överdrivna drag; en sur person blir aggressiv, en smickrande person blir påfrestande inställsam, och så vidare. I skogen ser rollpersonerna djur som beter sig underligt.

En annan sak att tänka på är att eftersom det har regnat i en knapp vecka när rollpersonerna anländer till Lundnäs så är terrängen blöt, hal och lerig. Att springa, speciellt i sluttningar eller backar gör risken att halka stor. Att tappa sina skor till seg lera är också möjligheter man kan ta vara på. Dessutom gör regnet att sikten i många fall är ytterst begränsad. Under de häftigaste skurarna kanske man inte ser längre än 20 meter, vilket är väldigt lite, speciellt om man lägger in vargyl eller liknande alldeles i närheten.

Försök att spela på den kusliga stämning som råder i den slumrande byn. Poängtera att den känns öde när man går genom den, hur skogen känns mörk, eller hur ljud är svåra att identifiera.

FÖRBANNADE REGN

Rollpersonerna kommer under det att de färdas med fartyget Spegelmåne drabbas av pirater. Under en regnig natt hörs plötsligt skeppsklockan ljuda och skrik och skrän väcker även den mest sömnige av rollpersoner. Skeppet blir bordat och strid uppkommer. När väl piraterna tar till flykten konstaterar skeppets kapten att det är i behov av reparation. Därför lägger han om kursen och når Lundnäs. Vad kommer en grupp nyfikna rollpersoner att göra när de kommer till en ny plats?

Resan

Att introducera rollpersoner i ett äventyr är alltid en svårighet och ställer krav på spelledaren, eftersom det är han som kan sin grupp bäst. Det här äventyret gör introduktionen förhållandevis enkel för spelledaren, eftersom det enda som behöver göras är att locka rollpersonerna ombord ett skepp för att företa sig en resa till havs. Spelledaren kan väva in Regnsynd i en pågående kampanj eller så kan man starta med att rollpersonerna får en uppgift att bege sig havsvägen runt om i Mundana. Ett annat alternativ är att starta 'in media res', det vill säga mitt i handlingen. Vill man göra så är anledningen till resan ointressant, man bara konstaterar att rollpersonerna befinner sig på ett skepp och håller på att utföra en resa.

Spegelmåne

Spegelmåne är en något ombyggd vågridare som utöver last även kan frakta passagerare i en ombyggd del av det stora lastrummet. Skeppets kapten och tillika ägare, är kapten Jeorg Rask. Rask är en väderbiten veteran som kan sjön på sina fem fingrar. Innan han sadlade om till civil tjänst var han en uppskattad sjöfarare inom det ashariska sjöförsvaret och en tid även lärare på Camards Marinkåristakademi. Men när han nådde den beundransvärda åldern av femtio år lämnade han sjön och tog tjänst som styrman i handelshuset Wezis tjänst. Efter ett par år lyckades han få tag på Spegelmåne, ett billigt och mer eller mindre vrakliknande skepp, vilket han och några vänner rustade upp med stor händighet. Sedan dess har han tagit charterresor runt om Mundana, ofta på uppdrag av olika handelshus. Kapten Rask är känd som en pålitlig och framför allt kompetent man när det gäller försvar av last och besättning. Hans forna tid som marinkårist har satt sina spår, och han väljer alltid kunniga före detta soldater som vakter ombord på resorna. Kaptenen är också van vid den ökade piratverksamheten kring Asharien och Soldarn, i och med det så kallade Korsarkriget vilket rasar för fullt. Han har blivit angripen av pirater vid en mängd tillfällen, men hans skepp har aldrig fallit i deras händer – vilket retar gallfeber på piraterna.

Spegelmåne har oftast omkring ett dussin besättningsmän, alla skolade i krigets konst. Ombord finns det även plats för åtta passagerare under däck, i ett spartanskt och trångt rum med kojer. När rollpersonerna reser kommer de att vara Rasks enda passagerare. Lastrummen är fulla med spannmålssäckar och vintunnor, vilka antingen skall till Consaber (om rollpersonerna kommer från ett rike väster om Lundnäs) eller till Melorion (om rollpersonerna kommer från ett rike öster om Lundnäs). Besättningen på båten är disciplinerad, väldrillad, och duktiga att använda både kortbåge och bredyxa, den senare tillsammans med en sköld.

Öppning

Efter det att rollpersonerna väl befinner sig ombord på Spegelmåne kan spelledaren läsa upp följande:

"Skymningen sveper in från horisonten och den rödgula solen verkar sömnigt bege sig ned emot vågorna. Fartyget Spegelmåne knarrar förnöjt i brisen som för er framåt över havet. Skeppets kapten, en äldre väderbiten man vid namn Jeorg Rask, meddelade för ett kort tag sedan att ni nu var i Jarneviken, öster om Soldarns kust. Ni åt en enkel kvällsvard bestående av fisk och skorpor, innan ni gick upp till däcket för att skåda den vackra solnedgången. Havsluften känns frisk i era lungor, och även om ni inte ser land någonstans så känner ni er ändå trygga – kapten Rask verkar ha den effekten på de flesta ombord. Spegelmåne är det handelsskepp som skall föra er till ert mål. Förhoppningsvis är vinden gynnsam och för er dit snabbt."

Här kan spelledaren fråga rollpersonerna vad de vill sysselsätta sig med. Det finns inte speciellt mycket att göra ombord, men någon kanske vill läsa en medtagen bok, eller kanske dricka lite öl med någon av sjömännen som för närvarande har ledigt skift. Låt gärna rollpersonerna få lite känsla för skeppet och dess besättning. Det finns också goda möjligheter att samtala lite med kapten Jeorg Rask, och han är villig att slänga några ord med en rollperson som visar tillbörlig respekt. Kapten Rask kan berätta lite om sin bakgrund, men främst berättar han om Korsarkrigen och om hur vattnen de färdas i just nu inte är speciellt säkra.

"Det finns tirakiska pirater, cirefaliska kapare, sabriska fribrytare och en massa annat pack som förpestar för oss hårt arbetande sjömän, och som förstör för många familjer när deras fäder inte återvänder."

Men han låter inte bitter, utan meddelar gärna, för att lugna eventuella nervösa rollpersoner, att han har blivit utsatt för flertalet piratangrepp utan att ha förlorat varken last eller skepp. Tiden går och antagligen kommer rollpersonerna att vilja krypa till kojs i rummet under däck.

Bordningen

Efter det att rollpersonerna har gått och lagt sig kommer Spegelmåne att få påhälsning. Under natten kommer en mindre piratslup att smyga sig intill skeppet, och när änterhakarna viner genom luften går larmet från vakthavande ombord Spegelmåne. Tumultet blir ett faktum när vakten snabbt sänks av ett bågskott från piraterna. På Spegelmånes däck utbryter en rejäl strid mellan sömndruckna, men motiverade, sjömän och girigt hungriga pirater. Rollpersonerna uppfattar det hela som följer:

"Ni vaknar alla samtidigt med ett ryck. Någon ovanför er skriker och gormar. Ni uppfattar orden 'bordning' och 'larm'. Skriket upphör plötsligt och ni hör hur det verkar vara febril aktivitet längs babords sida. Över

däck hörs ordergivning, och trots att ljudet färdas genom det massiva däcket kan ni urskilja kapten Rasks stämma. Springande steg dunsar, tillsammans med stridsvrål och ljudet av metall som möter metall."

Rollpersonerna har nu möjligheten att bege sig upp på däck för att understöda sjömännen, men kan lika gärna hålla sig under däck, om de känner att de inte är så bevandrade i stridens konst.

Piraterna

Piraterna tillhör en liten grupp som hör hemma i Katharsis, på ön Kathar, sydöst om Soldarn. De har varit på seglats under nästan en veckas tid och är nu var på väg hemåt, utan att ha sett till något byte. Så när Spegelmåne upptäcktes fick stridslustan en rejäl skjuts uppåt och piraterna förberedde sig för batalj. Gruppen består av åtta man, inklusive ledaren – Ivon Barsk, en liten, spinkig man med råttansikte. Alla pirater är människor. Målet var att tyst undanröja eventuella vakter och sedan med överraskning överta hela skeppet, men i och med vaktens larmande misslyckades det. Så Ivon låter orden gå om att striden är fri, vilket gör att piraterna så snabbt de kan försöker ta sig ombord för att slå ned allt motstånd. Sin vana trogen är kapten Jeorg Rask förberedd och hans mannar vana stridsmän, så striden faller till piraternas nackdel.

Rollpersonernas inblandning

Om rollpersonerna känner sig manade kan de blanda sig i striden. Spelledaren bör dock se till att rollpersonerna i så fall inte skadas allvarligt, eftersom det försvårar resten av äventyret. Meningen med piraternas anfall är inte att skada rollpersonerna, utan att ge en logisk förklaring till varför rollpersonerna hamnar i Lundnäs. Stridskunniga rollpersoner brukar dock inte tveka att med liv och lust ge sig in i en strid, så låt dem gärna göra det. När striden ser ut att nå ett genombrott för sjömännen så kommer eventuella närvarande rollpersoner att märka hur riggen plötsligt har fattat eld. Det är piratledaren Ivon som har satt riggen i brand, eftersom han upptäcker att hans mannar inte har någon chans. Om inte han kan ta den, ska Rask åtminstone inte kunna resa vidare, resonerar hans hämndlystna sinne. Huruvida Ivon tillfångatas, dräps eller lyckas undkomma (för att bli en ärkeskurk som kan återkomma i andra äventyr?) är upp till spelledaren och situationen. Målsättningen är i alla fall att Spegelmåne eldhärjas så kraftigt att reparationer till lands är nödvändiga, och att Rask därför beger sig mot det närmsta kustsamhället, som råkar vara Lundnäs.

Efterspel

Sjömännen och kanske så även rollpersonerna kommer snabbt lyckas få elden under kontroll, och efter en kort undersökning visar det sig att skadorna är så pass omfattande att kapten Rask lägger om kursen mot närmaste hamn – Lundnäs. Rollpersonerna blir informerade om detta av Rask, som också säger att det finns övernattningsmöjligheter i Lundnäs; *"En trevlig skogsby, i ett härligt klimat!"*. Mastens och riggens skador innebär att skeppet färdas långsamt och utan någon större finess i manövrerandet, men i övrigt är hon oskadd. Sjömännen har dock, under kapten Rasks, överinseende satt upp provisoriska segel, vilket gör att skeppet blir något så när manöverdugligt.

Rollpersonerna

Regnsynd kan spelas med nästan vilken uppsättning rollpersoner som helst. Äventyret är lätt att anpassa efter gruppen för spelledaren. Om rollpersonerna behärskar vapenfärdigheter tämligen väl, kan spelledaren se till att de stöter på fler farliga djur i skogen. Annars bör rollpersonerna mest se hur djuren beter sig aggresivt, och kanske bli jagade av ett vildsvin, men hinna undan. Olika raser och yrken spelar inte heller någon roll – i Lundnäs har alla samma förutsättning. Invånarna har dessutom fullt upp med att vara sjuka – de har inte tid att bry sig om 'exotiska' besökare.



Kapten Jeorg Rask

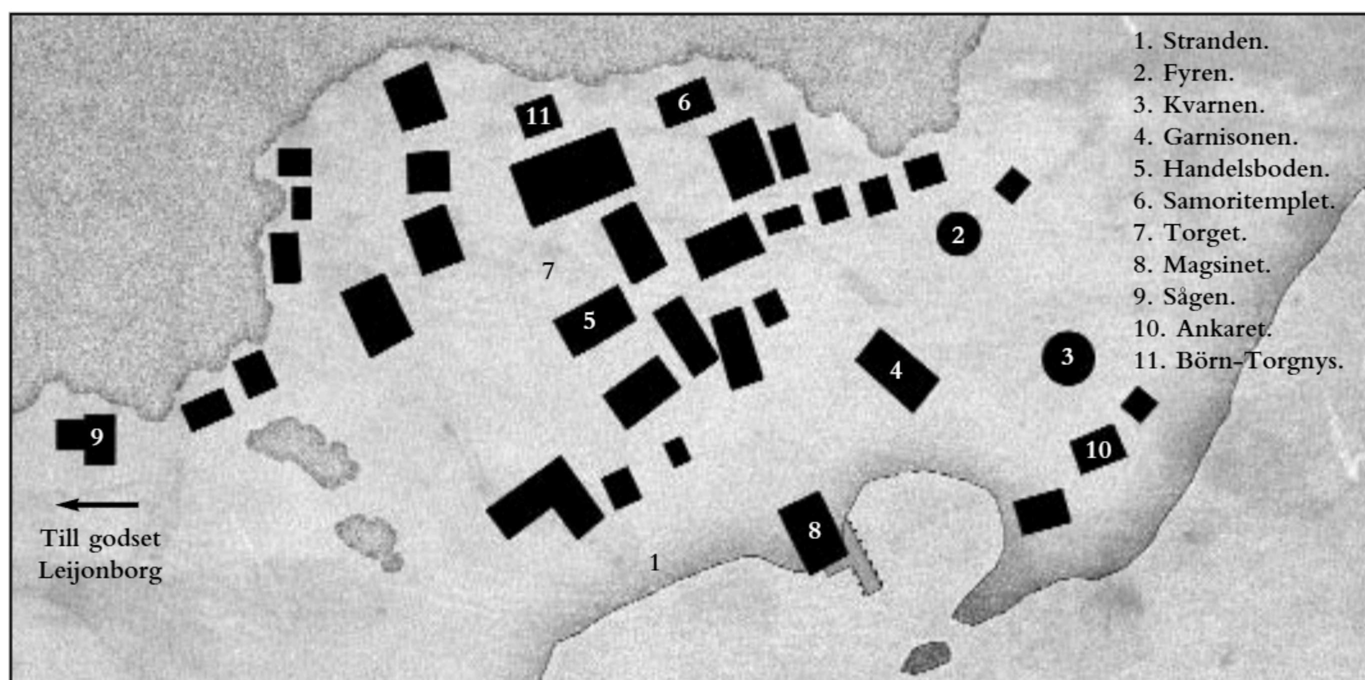
Kapten Rask har en gedigen sjömansbakgrund. Han växte upp i Talon och kom tidigt in som däckpojke på handelsfartygen. Nu, nästan 40 år senare, har han sitt eget fartyg som han hyr ut för att frakta handelsvaror för olika handelshus. Kapten Rask är en muskulös och ärrad solbränd sjöveteran, som kan Mundanas farvatten som sin egen hand. Men hans ålder börja ta ut sin rätt och han är inte lika fysisk som förr, något som han dock inte tycker om att bli påmind om. Hans ansikte pryds av några dagars skäggstubb, som går i samma nyans som hans gråa hårman. De blå ögonen är pigga och alerta. Jeorg klär sig alltid i tåliga och rejäla kläder som skall fungera och inte hindra honom i hans värv. Han är mycket nöjd med sin nya långa mörka läderrock som han köpte av cirefaliska köpmän senast han var i Ciremelo, på Melorion.

Ankomsten till Lundnäs

När Spegelmåne är omkring tjugofem sjömil från Lundnäs ändras vädret hastigt och en rejäl regnskur vräker ned över båten. Rollpersonerna bör snabbt ta sig under däck för att inte bli genomdränkta. Skuren ersätts av ett lätt duggregn, vilket snabbt viker undan för ett rasande skyfall igen. Om någon rollperson lyckas med ett normalt slag (Ob3T6) mot Väderkännedom så kan spelledaren förklara för rollpersonen att vädrets uppförande är synnerligen underligt, och att rollpersonen aldrig har varit med om maken – något som också kapten Rask säger om man skulle prata med honom.

Bland sjömännen börjar rykten sprida sig om att det är en ond natt – vissa tar ryktena med en stor skopa salt och skämtar skojfriskt om det hela, medan andra tar det mycket allvarligt och försöker komma över sin rädsla genom att ständigt prata om tillfälligheternas spel. Det dåliga vädret drar dock inte med sig någon svår sjögång, vilket gör att Spegelmåne utan större förseningar eller problem kan anlägga Lundnäs hamn i den tidiga morgonen.

Kapten Rask ber rollpersonerna om ursäkt för dröjsmålet och säger att han hoppas att riggen kan vara åtgärdad inom ett fåtal dagar. Han erbjuder sig att stå för rollpersonernas sovplatser under vistelsen i Lundnäs, om de går med på att tillbringa sin tid på gästgiveriet Vansnäs gård, en bit utanför byns mitt. Rask säger vidare att han själv kommer att sova på Vansnäs, men att han i övrigt kommer att leda reparationsarbetet på Spegelmåne, för att det ska gå så fort som möjligt.



Översikt av intressanta platser

Här följer en snabb sammanfattning av de platser som finns med i äventyret eller som är av vikt för Lundnäs. De flesta av nedanstående har också en mer detaljerad beskrivning på annan plats i den här boken.

Vansnäs Gård: Vansnäs Gård, eller 'Gästgiveriet' som det också kallas, är Lundnäs enda värdshus med övernattningsmöjligheter för gäster. Gården är bara något år gammal och är byggd helt i trä. Det finns sovplats för cirka dussinet gäster och matdelen rymmer nästan 30-talet gäster.

Samoritemplet: I Lundnäs finns ett mindre samoritempel som sköttes om av fader Rubiel. Fader Rubiel är dock sedan några dagar försvunnen – sanningen är den att han anfölls av gripar och dödades av dem. Templet är enkelt utsmyckat, och intill finns en liten stuga som är tempelföreståndarens.

Gravplats: Enligt den samoriska läran bränns alla rättrogna samorier, men för de som väljer att gå irrvägar gäller att de begravs i jord. Gravplatsen kallas bland folket för 'syndarnas plats' eftersom det oftast är rövare, skurkar och andra syndare som ligger där. Gravplatsen sköts om av samoritemplet och ligger en bit i skogen.

Häxans stuga: En bra bit väster om Lundnäs finns häxan Fredriccas stuga. Stugan omges av en örtagård och trädgårdsland, som dock har drabbats hårt av det ihållande regnet.

Godset Leijonsborg: Leijonsborg är en av de få byggnader som är gjorda i sten i Lundnäs. Det är länsherrens boning och består av en huvudbyggnad på två plan, ett stall och en illa underhållen träpallisad.

Handelsboden: Vanna Rosenkind håller Lundnäs välförsedd med varor av olika slag. Handelsboden är förhållandevis stor och välsorterad, något som den skvallriga Vanna håller som sin heder att upprätthålla.

Garnisonen och häktet: I Lundnäs mitt finns det lilla häktet och garnisionen. Det består av två ihopbyggda hus där det finns plats för några vakter och i häktet finns tre celler som vardera kan rymma fyra personer utan att det blir för trångt.



PÄRLMAKT

NÄR ROLLPERSONERNA ANLÄNDER till Lundnäs kommer de ganska snabbt upptäcka att allt inte står helt rätt till i byn. Bara en sådan enkel sak som det mycket underliga vädret är en ledtråd. Rollpersonerna kommer också komma i slang med lokalbefolkningen, vilket späder på ryktesspridningen.

Landstigning

När Spegelmåne angör hamn söker kapten Rask upp rollpersonerna för att ledsaga dem till Vansnäs Gästgiveri.

"Ni stiger iland på den massiva träbryggan, vid vilken Spegelmåne är förtöjd. Sjömännen sysslar med sina uppgifter medan kapten Rask leder er in mot fast mark. Regnet gör det svårt att se på längre avstånd. Vattenytan vid sidan om bryggan piskas hårt av regnet. Regnet är kallt, när det färdas in genom era klädnader. Kapten Rask börjar visslande ta täten in mot vad ni antar vara Lundnäs."

Rask informerar att han redan vid gryningen skall försöka få tag på Lundnäs timmerman för att snabbt reparera mast och rigg.

Regnet piskar upp marken så att det är lervälling där rollpersonerna och Rask färdas genom byn. Stugorna är alla nedsläckta och fönsterluckorna är igenslagna. Inte en varelse syns utomhus – kanske inte så ovanligt med tanke på att det är tidig morgon. Poängtera för spelarna hur rollpersonerna pinas av vinden och det kalla regnet.

Efter cirka tio minuter raskt marscherande når sällskapet gästgiveriet, som ligger en bit utanför staden. Cirka fem minuters promenad genom en regning och mörk skog krävs för att ta sig till byggnaden.

Vansnäs Gård

Gästgiveriet är en trivsam byggnad tillverkad i timmerstockar med ett snedtak av halm. Byggnaden är i ett plan och har ett uthus för tre personer. En liten veranda finns intill den rejäla dörren i björk. Insidan är ombonad, med oljelampor på borden i matsalen, gobelänger på väggarna och flera uppstoppade djurhuvuden över dörrarna. I matsalen finns det flera långbord med tillhörande väggbänkar, medan mitten upptas av runda träbord och pallar. Längs norra väggen finns en enorm öppen spis. Husets västra del verkar upptas av sovutrymmen. Det finns ett dubbelrum, två små enkelrum och en sovsal. Ett av dubbelrummen är upptaget av zoriánriddaren Warg Spegelsköld och dennes väpnare. Eftersom samoritemplet saknar säng och då fader Rubiel inte hade plats att inhysa riddaren så valde denne att bo på gästgiveriet. Att sova hos baronen var inte heller en tanke, då denne visade tecken på grov sjukdom. Standarden i gästgiveriet är spartansk men med god renlighet. Det massiva trägolvet är välnött men ger också en härligt känsla att spatsera över.

När rollpersonerna anländer tillsammans med Rask så är byggnaden nedsläckt och tillbommad. Efter några rejäla knackningar på dörren öppnas den av en tjock äldre man som håller en kandelaber med vaxljus i handen. Han skiner upp när han ser Rask och öppnar dörren medan han ber sällskapet stiga in.

Huvudvärk

Spelledaren bör slå några tärningsslag på nedanstående tabeller för att se om rollpersonerna har blivit påverkade av pärlorna vid kontakt med dem eller bara genom att befinna sig i Lundnäs. Se nedan för svårighet och modifikationer.

Tidsintervall	Svårighetsnivå*
Efter en timmes påverkan	Ob1T6
Efter tre timmars påverkan	Ob2T6
Efter sex timmars påverkan	Ob2T6
Efter tolv timmars påverkan	Ob2T6
Efter ett dygns påverkan	Ob2T6
Per efterföljande dygns påverkan	Ob3T6

* Slag mot VIL. Misslyckas slaget ökar rollpersonen en nivå till på tabell RS-3. Se tabell RS-2 för modifikationer.

Tabell RS-1: Modifikationer på tabell RS-2.

Situation	Svårighet
I kontakt med pärlorna	+Ob2T6
På 1-25 meters avstånd*	+Ob1T6
På 26-100 meters avstånd*	±0
På 101-500 meters avstånd*	–Ob1T6
På 501-2500 meters avstånd*	–Ob2T6
0-3 st pärlor	±0
4 st pärlor**	+Ob2T6
Qadosh på 15 eller högre	–Ob1T6
Qadosh på -15 eller lägre	+Ob1T6
Smärta	+Smärta***
Utmattning	+Utmattning****

* Till den närmaste pärlan i rollpersonens närhet.
** Om rollpersonerna skulle få tag på alla fyra pärlorna måste dessutom alla slå ett slag direkt på tabell RS-1.
*** Svårigheten fås ur Smärtsektionen på rollformuläret.
****Svårigheten fås ur Utmattningssektionen på rollformuläret.

Tabell RS-2: Svårigheter för att drabbas av pärlornas makt.

Nivå	Effekt*
I	Mild irritation
II	Huvudvärk (Ob1T6–2 Smärta), djur blir nervösa
III	Huvudvärk (Ob1T6–1 Smärta), hosta (1 Långtidsutmattning), djur hotar
IV	Huvudvärk (Ob1T6 Smärta), hosta (Ob1T6 Långtidsutmattning), otrevliga personlighetsdrag förstärks (+Ob1T6 på PER-slag), djur blir aggressiva
V	Huvudvärk (Ob1T6+2 Smärta), kraftig hosta (Ob1T6+2 Långtidsutmattning, 1 Trauma), otrevliga personlighetsdrag förstärks (+Ob1T6 på PER-slag), vilda djur anfaller oprovocerat
VI+	Huvudvärk (Ob2T6 Smärta), feber (Ob1T6–2 Trauma, Ob2T6 Långtidsutmattning), hallucinationer (+Ob1T6 på PSY- och RÖR-slag), mycket otrevlig (+Ob2T6 på PER-slag), djur anfaller oprovocerat

* Observera att ökningarna för attributslag inte är kumulativa.

Tabell RS-3: Tabell för påverkan av pärlorna.

Medan han ber rollpersonerna klä av sig de blöta kläderna lunkar han över till den öppna spisen för att snart ha igång en rejäl brasa. Han säger att han kan ta hand om kläderna och se till att de blir torra tills i morgon. Turam – gästgivaren – är en gammal vän till Rask och dessutom har han inte sett till några gäster på ett tag så sällskapet är ett välbehövligt avbrott från den sinande kassakistan.

Rask åtar sig att betala för sällskapet varpå Turam visar in dem till sovsalen, men rollpersonerna får givetvis ett rum om de vill.

Det finns en oljelampa i vart och ett av rummen, tillsammans med en låg stol på vilken det finns en extra filt. Under sängarna finns också pottor. Rummen har små gluggar vilka är täckta av luckor och regnet trummar frenetiskt mot dessa. Halmtaket är rejält konstruerat så det finns inga läckage inne i gästgiveriet.

Regnmorgon

Rollpersonerna vaknar till ljudet av ett dämpat sorl. Regnet piskar fortfarande husets sidor. En doft av mat sprider sig genom huset. När rollpersonerna tagit sig ut till matsalen finns kapten Rask redan där. Dessutom verkar det finnas tiotalet bybor vilka håglöst verkar äta sin morgongröt och dricka vatten till. Vid ett bord sitter till och med en man och dricker brännvin.

Rask vinkar till sig rollpersonerna och ber dem sitta ned, varpå han ger tecken på Turam att hämta in frukost. Rask undrar om regnet har hållit rollpersonerna vakna eller om de har kunnat sova ändå? Turam kommer med frukosten, bestående av gröt, vatten, grovt bröd och ost. Plötsligt slås dörren till gästgiveriet upp och fem genomblöta personer kommer in i salen. Sorlet tystnar. Männen verkar vara bönder eller fiskare, om man ser till deras klädsel. De spanar snabbt runt i lokalen och sätter kurs mot den ensamme mannen vid brännvinsflaskan. Den främre av männen drar ned huvan och blottar ett skäggigt anlete. Han sätter sig ned vid den ensamme mannen. De övriga ställer sig i en cirkel runt bordet. Det är tyst i lokalen medan de två männen vid bordet tittar på varandra. Den blöte mannen tar till ord med barsk stämma.

”Ragnar! Vad är det som händer med vår by?! Jag skulle besöka fader Rubiel, men han är spårlöst försvunnen. Han har inte varit sig lik sedan du har ränt hos honom stup i kvarten. Vad sysslar du med?”

Den andre mannen är tyst, sträcker sig efter brännvinsbuteljen och tar en rejäl sup ur flaskan.

”Om jag visste vad som sker skulle jag inte sitta här, tror du det Thom!?”

Mannen lutar sig bakåt och ställer ned flaskan. Den blöte blänger på Ragnar och väser något åt sina kamrater. Han fortsätter:

”Men vid gudarna, Ragnar, märker du inte att något ondskefullt är i görningen! Skörden ruttnar, djuren insjuknar, byn svälter och nu är fader Rubiel spårlöst borta! Du måste veta något om det här, du måste!”

Ragnar lutar sig fram och stirrar Thom stint in i ögonen.

”Det enda jag vet är att du har rätt angående en sak, och det är att ondskan är här. Det har regnat oavbrutet i jag vet inte hur många dagar. Fisken är som bortblåst och jag sitter här och dricker för att ha något att göra. Jag råder dig att göra detsamma. Lundnäs är dömt, fördömt av de mörka gudarna, det är något som är säkert.”

Ragnar tar en rejäl sup. Thom skakar på huvudet, gör en rörelse till de stående männen varpå de lämnar gästgiveriet. Ännu en röst tar till orda:



”Ni har rätt, Fiskare!”

En kraftig man med ett kort vitt skägg och i skinande rustning står vid dörren till sovrummen.

”Ni har rätt, ondskan är minsann kommen till denna slumrande by! Men er fader hade den goda försynen att sända efter hjälp, och hjälpen är här. Det är hög tid för mig att presentera mig själv för er – jag är zoriánriddare Warg Spegelsköld, från Hadarlon. Det lurar kättare och misskunnare i Lundnäs, vid Aurias och Pelias, de växer som på träd! Men jag skall personligen se till att bränna alla häxor och avfällingar, sanna mina ord! Denna regnsynd som drabbat Lundnäs skall snart vara till ända!”

Med detta marscherar riddaren genom hela matsalen och ut i regnet. Rask vänder sig till rollpersonerna och mumlar något om *”en dryg sälle, det där”*. Därefter ursäktar han sig med att han skall se hur reparationerna av Spegelmåne går, varpå han lämnar dem.

Konfrontationen

Rollpersonerna är fria att göra vad de vill inne på Vansnäs gård, men när de väl bestämmer sig att lämna lokalen kommer de att hamna i en hotfull situation. Ragnar Fiskare befinner sig på stigen mellan gästgiveriet och Lundnäs, men han är inte ensam. I buskarna finns det desperata sällskapet ledda av Thom. De är alla påverkade av pärlornas makt och är därför ovanligt aggressiva och intoleranta. Att deras hustrur, barn och kreatur dessutom ligger sjuka gör inte saken bättre. De är övertygade om att Ragnars inblandning i regnets synd är avgörande, och har därför bestämt sig för att göra processen kort med honom.

När rollpersonerna går längs stigen så hör de med ens skrän och skrikanden eka genom regnets smattrade. Om de undersöker saken kommer de se hur de fem männen, ledda av Thom, står i en cirkel runt Ragnar och hotar honom högljutt. När rollpersonerna kommer närmare utbryter med ens ett vilt slagsmål mellan Thom och Ragnar. De övriga ger sig inte in i själva slagsmålet, men hejar på Thom och kastar glåpord åt Ragnar. Båda slagskämparna är storväxta och starka, och det är med en stor energi de båda rullar runt på den leriga skogsvägen.

Om rollpersonerna blandar sig i det hela så kommer de andra byborna att bli lite räddhågsna och nervösa. Både Thom och Ragnar slutar slåss och reser sig upp. Thom kommer att kasta en lång blick på Ragnar och fräsa.

”Det är inte det sista du ser av mig, Fiskare, var på din vakt.”

Sedan lunkar byborna iväg från platsen. Ragnar lutar sig mot en trädstam och pustar ut, regnet spolar rent hans blodiga ansikte och han gnuggar sin brutna näsa. Efter ett kort tag pustar han ett ’tack’

Ragnar Fiskare

Ragnar Lokesson Fiskare är en av Lundnäs fiskare. Han är en barsk man som har svårt att tolerera överheter. Ragnars ansikte är fårat av all tid tillbringad på de öppna haven, även om han har fått en god utbildning i samoritemplets tjänst. Han är gift med Lea Ormsdotter, en kraftig kvinna i sina bästa år. Oftast är han ute på havet tillsammans med sin äldste son Tegol, en ljushårig spoling. Han går iklädd en stickad yllekofta och ett par impregnerade skinnbyxor som skall skydda mot vätan till havs. Ragnar tvekar inte att ta till våld mot inkräktare i sitt hus eller i byn som stör ordningen.

till rollpersonerna för att de så påpassligt dök upp. Om de frågar Ragnar vad som egentligen händer i byn sätter han sig tungt ned på en stubbe och knyter händerna under hakan.

"Det är en lång historia, är ni säkra på att ni vill höra den?"

Om rollpersonerna säger att de vill höra börjar Ragnar berätta.

Ragnars berättelse

"Det hela började när jag var långt ute i Jarneviken för att fiska. Ju längre ut man beger sig, desto större är chansen att få god fångst. Det var för övrigt den sista dagen solen sken, såvitt jag kan minnas. När jag tog upp mina nät var de fulla av fisk, men det var speciellt en som drog till sig uppmärksamhet. Den var stor och svart, och väldigt aggressiv där den sprattlade och det var den som överlevde längst bland fångsten. Ungefär då började det också regna. Ett regn som har följt efter mig sedan den dagen jag fick upp fisken. Regnet tilltog i styrka och jag satte så snabbt som möjligt tillbaka mot Lundnäs. Hela tiden ökade regnet ytterligare i styrka och vinden ven kring min båt. Det var med nöd och näppe jag lyckades bege mig hem i ett stycke!

När jag åter var hemma i Lundnäs tog jag hand om fisken och började rensa den. När jag tog ur den svarta fisken fann jag till min förvåning att den hade fyra stycken helt svarta pärlor i sin buk. När jag rörde vid pärlorna brände de lätt mina fingrar. Nästföljande morgon var jag drabbad av huvudvärk och pärlorna kändes mig otäcka. Jag tänkte kasta dem tillbaka i havet, men när jag stod vid bryggorna kunde jag inte förmå mig att utföra tanken. Slokörad begav jag mig hemåt för att vila bort värken, men den tilltog snarare. På kvällen kändes också mina närmaste grannar extra griniga och många av dem klagade också på huvudvärk. Jag visade upp pärlorna för några bekanta på Björn-Torgnys, krogen alltså, och de kände också hur pärlorna liksom brände vid beröring. Samma kväll kom också bud om att en del boskap hade blivit sjuka. Nästa morgon var det ännu värre – regnet öste ned och ingen jag kände vågade längre tala med mig. Jag försökte än en gång kasta pärlorna i vattnet, men det gick bara inte. Som om de vägrade låta mig göra det. Ingen annan vågade ens försöka göra samma sak, så till slut visste jag inte råd annat än att uppsöka fader Rubiel, en man jag alltid har haft största förtroende för."

Ragnar ruskar om sig och regnet yr om honom. Medan han har pratat har intensiteten i regnandet ökat markant och det fullkomligt vräker ned vatten. Ragnar verkar inte bry sig speciellt om detta, men rollpersonerna kanske tycker det är obehagligt att känna vatten rinna längs nackar och ryggar samt känna sin utrustning dränkas. Ragnar fortsätter.

"Fader Rubiel lyssnade på min historia under tystnad. Sedan bad vi tillsammans. Fader Rubiel sade att mina bekymmer skulle lätta om han fick ta hand om dessa pärlor för att skänka dem Aurias välsignelse. Tacksamt gav jag honom de fyra pärlorna och begav mig hemmåt. Mycket riktigt, den nästföljande dagen mådde jag bättre, men hade fortfarande ont i huvudet. Regnet var också kvar. Och mina vänner i byn mådde inte speciellt mycket bättre. Arbetet på åkrarna avstannade, dels på grund av slagregnet, men också för att de flesta var så svaga att de inte orkade röra sig. Det var som en farsot! Som om Daak själv hade kommit för att förbanna oss! Fader Rubiel fick ta emot många besök, sade han när jag träffade honom. Han såg själv inte speciellt kry ut. Och han orkade inte ta emot alla som ville prata med honom. Under kvällningen började mina vänner berätta om hur de och deras boskap hade attackerats av vilda bestar från skogen. Båg-Pieter sade till och med att han hade sett flygande vidunder i skyn. Någon dag därefter kom tempelriddaren med sin väpnare till Lundnäs, och han red direkt till templet för att samtala med Fader Rubiel. Jag tror att baron Leijon också var där, men jag är inte säker. Aj, vad mitt huvud värker… Men i alla fall så såg jag från mitt hem hur riddarens väpnare red av i sporrsträck söderut framåt kvällen. Det var häromnatten. Och sedan dess har riddaren ett par gånger proklamerat att Lundnäs är drabbat av kättare, mörka makter och av människoätare i skogen. Hans ögon lyser av något slags vansinne så jag kan inte riktigt ta honom på allvar, men något har ju hänt med vårt hem här. Och sedan i morse är ju fader Rubiel borta… Vad är det som händer här?!"

Med detta brister Ragnar ut i gråt och varje försök att trösta honom ignoreras. Han värjer sig från rollpersonernas försök och lunkar vidare ned mot byn. Det går inte att få ut så mycket mer av honom.

Uppropet vid Torget

När rollpersonerna närmar sig Lundnäs så märker de en folksamling genom regnskurarna. Folksamlingen befinner sig mitt på torget. I mitten, stående på en genomdränkt vagn står en krigare iklädd fjällpansar, läder och med ett svärd i skida vid sidan. Han står där, tillsammans med två spjutbeväpnade underhuggare. Bredvid de tre står en man klädd i bruna och gröna skogskläder, med en huva uppdragen över huvudet och med en pilbåge över ryggen. De verkar vänta på att mer människor skall samlas kring dem. Regnet strilar över folksamlingen, från vilken strödda hostanfall och svordomar kan höras.

Krigaren i fjällpansaret tar till orda och med myndig stämma överbrygger han ljudet av regnet.

"Bybor i Lundnäs, lystring, lystring! De av er som vet att ni har nära och kära hemmavid som lider så illa av farsoten att de inte orkade ta sig hit, ni kan väl meddela dessa om vad jag har att säga här idag. Baron Leijon är djupt oroad över utvecklingen och han har också just informerats om fader Rubiels försvinnande. Det är det som är den primära anledningen till detta möte. Visserligen har ett flertal bybor attackerats av djur från skogen runt byn, men ingen har hittills dräpts. Vi måste utgå från att brott ligger bakom fader Rubiels försvinnande, eftersom hans kropp inte har återfunnits. Må Aurias och Pelias vara med honom, var han än befinner sig i detta nu."

Krigaren, liksom resten av folket, gör en religiös gest. Ett lätt slag (Ob2T6) mot Ockultism (Samorismen) ger att detta är en bönegest inom Den samoriska läran – den dominerande religionen i Soldarn. Krigaren tar ett steg tillbaka och låter den skogsbeklädde mannen ta ett par steg framåt. Han tar till orda med en raspig och sträv röst.

"Som ni alla vet så började djuren agera underligt ungefär samtidigt som regnet kom. Detta är ett tecken. Djurens agerande är medvetet på något sätt. Jag rekommenderar ingen att bege sig utanför byn, speciellt inte efter mörkrets intrång. Om ni måste ge er ut, så beväpna er. Dessutom har jag spanat flygande odjur i skyn, vilket gör mig orolig. Jag har inte kunnat utröna vad det är för bestar, men jag har onda aningar."

Folksamlingen börjar upphetsat mumla och sorla medan mannen tar ett par steg tillbaka. Krigaren vinkar nu upp en man från främre delen av folksamlingen – det är riddaren från Vansnäs. Krigaren tar åter till orda, medan riddaren klättrar upp på vagnen.

"Bybor! Detta är riddar Warg Spegelsköld, från Zoriánorden. Han är här på uppdrag av fader Rubiel, som skickade efter honom. Välkommen, riddar Warg."

Riddaren tar plats på vagnen.

"Tack, herr Thall, jag tackar för er introduktion."

Riddaren böjer sig framåt och lyfter armarna så att manteln bildar ett skynke bakom honom, i vinden och regnet.

"Bybor! Det ni måste förstå är att detta bara är början! Mörkret och regnet är här av en anledning! Och den anledningen är att det är synd i byn! Någon eller några här har irrat från den rätta läran! Det är Daaks viskningar som i vinden ljuder! Det är Daaks falska tårar som spelar över våra ansikten! Ni måste vända er till Aurias och Pelias, och ta emot deras nåd och frälsning! Dessa avfällingar och kättare måste ställas till svars! De måste ställas till svars!! Vi kan inte acceptera dessa kätterska kannibalkulter som dyrkar den onde Daak! Om de inte stoppas snarast kommer hela Lundnäs att förgås! Förtvina! Gå mot undergången! Och inse, bybor, att detta är tiden för handling!"

Med detta faller riddar Warg framåt och nästan av vagnen. Regnet tilltar i styrka och en åskvigg syns spela över himlen. Blixten följs av en dov åskknall som mullrar över skyn. Riddar Warg återfår balansen och fortsätter skrika.

"Ni måste förstå att detta är den yttersta prövningen! Regnets synd är er och bara er! Detta är inte naturens verk! Detta är ondskans! Jag skall personligen ta reda på vilka vidunder som ligger bakom fader Rubiels försvinnande, och jag har redan skickat min väpnare efter hjälp från Hadarlon! Han begav sig härifrån för några få dagar sedan och med Aurias och Pelias välsignelse borde han snart vara åter, med en lösning! Håll ut och be, mina undersåtar, be för era liv!"

Med detta pustar riddar Warg ut och tar ett par steg tillbaka. Krigaren, herr Thall, tar åter ordet.

"Bybor, lystra till vad riddar Warg har sagt. Han är en vis man, men om ni tror er veta något som är av värde i det här, så agera inte på egen hand, utan sök upp mig eller någon av mina medarbetare. Vi kommer att vara i Lundnäs eller på Leijonsborg. Tveka inte att genast söka upp oss om ni har minsta misstanke."

Med detta vänder sig herr Thall om och lämnar vagnen, följd av de övriga. Moloket skingras folksamlingen.

Rykten

Rollpersonerna kan göra ett antal olika saker vid denna tidpunkt. De mest naturliga är nog att söka upp antingen baron Leijon, herr Thall eller riddar Warg. De sistnämnda finns kvar på torget och samtalar medan folksamlingen skingras. Om rollpersonerna närmar sig sällskapet så kommer herr Thall att uppmärksamma detta och fråga dem vilka de är. Om rollpersonerna ger ett vettigt svar nickar han kort och frågar om de vill honom något. Om

Att uppsöka kapten Rask

Försöker rollpersonerna söka upp kapten Rask är inte det några problem att hitta igen honom vid hamnen. Däremot är han sur, har huvudvärk och är väldigt tvär. Arbetet med att reparera Spegelmåne går långsamt på grund av att många av timmermännen är sjuka. Det dåliga vädret gör arbetet extra farligt och omständigt. Rask kommer att hålla sig kortfattad med rollpersonerna, men om de irrterar Rask på något sätt kommer han be dem fara och flyga.

Herr Thall Spjut av Lundnäs

Herr Thall Spjut är en ung ädling på ca 25 år som är avlägset släkt med baron Leijon. Därför tyckte Thalls far att den unge spjuvern kunde arbeta för baron Leijon, något som också skedde. Baronen är nöjd med Thall som är en duglig fogde i Lundnäs – han är lagom hård, men kan också vara empatisk och förstående för människor i nöd. Thall saknar dock erfarenhet från strid, frånsett en del handgemäng när fulla sjömän bråkat under sena kvällar bland Lundnäs krogar. Herr Thall är reslig med sina dryga 180 cm och vältränade kropp. Detta gör dessutom att många av Lundnäs unga kvinnor gärna samtalar lite extra med fogden, något som Thall försöker att inte utnyttja för mycket. Han är dessutom känd i byn som en mycket duktig sångare – något som givetvis förstärker hans rykte som hjärtekrossare.



Riddar Warg Spegelsköld

Riddar Spegelsköld är en trogen och ambitiös zoriánriddare. Han har uppnått den andra cirkeln och har mest arbetat med att tillsammans med andra leta upp Daak-anhängare och häxor. Detta har påverkat hans misstänksamhet. Riddaren är kraftigt byggd, muskulös och stabil. Han är mån om sitt yttre och tar väl hand om sitt välansade korta vita skägg. Hans längd är imponerande – en bra bit över 190 cm. I vissa stressituationer "låser" han sig i vissa tankebanor – något som gör det svårt för honom att nå högre inom orden. Riddar Warg är hängiven samorismen och ber dagligen till gudarna. Han försöker följa den sanna vägen så långt det går.

Baron Semuel Leijon

Innan han insjuknade var baron Leijon en ståtlig man. Med sitt axellånga nötbruna hår och sin prydligt ansade mustasch var han en respektingivande man. Folket tyckte bra om honom då han såg till att lag och ordning hölls. Semuel själv levde tämligen gott på de skatter han tog in av byborna, men han har också gjort mycket för att få igång en expansiv marknad i länet i allmänhet och i Lundnäs i synnerhet. Baron Semuel Leijon är en syssling till självaste konung Saschar den vidsynte och det talar han gärna om för folk han möter. Han är en ganska munter man men kan ta i med hårdhandskarna om nöden kräver det. Men han är absolut ingen utsugande adelsman, utan försöker se till att både han och hans undersåtar får drägliga liv.

Rykten i Lundnäs

Spelledaren kan gärna använda några av nedanstående rykten när rollpersonerna rör sig bland lokalbefolkningen.

- ”Den där häxan har aldrig sett gott åt Lundnäs!”
- ”Det här vädret kommer att förstöra skörden...”
- ”Jag har inte kunnat vara ute och fiska på grund av vädret. Fast regnet skrämmer väl ändå bort fångsten.”
- ”Den där religiöse riddaren verkar vara en skum typ. Jag hoppas att han snart reser hem till storstan igen…”
- ”Det vilar en förbannelse över Lundnäs, så är det!”
- ”Först regnet, sedan skörden, och nu fader Rubiel. Snart går hela Lundnäs går under!”
- ”Jag trodde verkligen att godsherren skulle hjälpa till nu när Lundnäs har drabbats av ondskan, men han håller sig gömd på godset, den ynkryggen!”
- ”Både min bror och min hustru är insjuknade i någon slags feber. Jag känner mig inte heller speciellt bra, men jag måste vara stark för deras skull.”
- ”Jag undrar varför vargylen har varit så mångtaliga på sistone. De kom i samband med regnet…”
- ”Min bror sade att han såg flygande vidunder svepa över staden, men kan det kan vara brännvinet…”
- ”Jag hörde på tavernan att någon hade sett troll i skogen, bara en kort bit utanför byn.”
- ”Aurias och Pelias har lämnat oss!”
- ”Jag sätter inte min fot på gravgården medan regnet är här, jag såg själv underliga flygande figurer där en natt.”
- ”Jag vill inte prata med er, det har anlänt för mycket underligt folk på sistone. Se så, schas!”
- ”Med vårt oväder lär vi förlora många handelsresor, jag hoppas inte detta påverkar Lundnäs för mycket.”
- ”Baronen är sjuk, han kan inget göra. Där slutet!”

rollpersonerna säger att de vill hjälpa till med krisen, som att undersöka eller något sådant skiner herr Thall upp. Riddar Warg skjuter också in att utomstående är att föredra, så vida de inte redan är förtappade. Med detta skärskådar han rollpersonerna från topp till tå med en mycket bister min. Herr Thall säger att rollpersonerna helst bör bege sig till baron Leijon för att få information om vad som har hänt och vilken ersättning de vill ha. Han säger vidare att han själv kommer att finnas i byn eller i dess närhet, efter det att han och riddar Warg har undersökt templet för att finna spår efter fader Rubiel. Med detta kommer de två bege sig mot templet, och de vill inte ha sällskap.

Rollpersonerna kommer också att uppfatta en trashank som tittar på dem en bit bort. Om rollpersonerna försöker närma sig kommer trashanken att försvinna in och gömma sig. Rollpersonerna hittar honom inte. Om rollpersonerna frågor någon om vem mannen är så får de svaret att det är Egil, Lundnäs egen byfåne.

Att besöka baron Leijon

Baron Semuel Leijons gods ligger på en palissadomgiven kulle en bit utanför byn. Det består av ett kvadratiskt stenhus, stall och vaktbaracker, och den nuvarande baronen har gjort sitt bästa för att få det att se ut som ett gods värdigt en växande by som Lundnäs. Detta innebär främst att han har hängt upp några gobelänger i bankettsalen och hallen, vilka är de enda rum som besökare ser i någon större utsträckning. Annars är godset spartanskt inrett.

Den första som möter rollpersonerna är en tanig betjänt som presenterar sig som Hejden, baronens personlige tjänare. Om rollpersonerna vill komma in för att prata med baronen krävs det att de kan uppföra sig – om de är aggressiva eller uppkäftiga kommer Hejden inte att släppa in dem. Skulle det bli bråk ropar Hejden på baronens vakter (vilka håller sig inomhus tack vare regnet). Slag mot färdigheter som Etikett eller Övertala behövs för att övertyga Hejden om att rollpersonerna har goda asvikter och att de inte kommer att stressa upp den sängliggande adelsmannen. Om rollpersonerna uppför sig gott och belevat så räcker det med ett lätt slag (Ob2T6) mot Etikett eller Övertala, men om de är stökiga så kan svårighetsgraden utan problem nå svårt (Ob4T6) eller mycket svårt (Ob5T6). Om rollpersonerna misslyckas med att komma in är inte äventyret över för det – det endasom händer är att de inte har diskuterat fram en belöning för sitt kommande arbete.

Om rollpersonerna lyckas övertyga Hejden om att de vill in och samtala med baronen så kommer Hejden att ta deras eventuella ytterkläder och lägga dem i hallen, och sedan leda upp gruppen till baron Leijons sovgemak. Hejden kommer under den korta färden upprepade gånger säga till rollpersonerna att de måste ta det lugnt och inte stressa upp hans arbetsgivare.

Baronen

Baron Semuel Leijon är hårt drabbad av pärlornas förbannelse och han är sängbunden. Hejden frågar sin husbonde om han kan göra något för honom, men baronen skakar lätt på huvudet, varvid Hejden tyst lämnar rummet. Baronen reser sig något och sätter sig mödosamt upp i sittande ställning mot flertalet mjuka kuddar. Han frågar tyst och hest:

”Vad vill ni, mina herrar?”

Om rollpersonerna berättar att de vill hjälpa till med Lundnäs problem spelar ett snett leende i baronens mungipa.

”Så bra, vi behöver verkligen all hjälp vi kan få. Ni verkar inte vara så … påverkade av omständigheterna kring byn heller, vilket säkert underlättar arbetet. Lundnäs håller på att förgöras fullständigt. Regnet slår sönder våra skördar, fiskarna kan inte bege sig till havs och vi kommer snart att börja svälta. Att hela byn är drabbad av sjukdom gör att arbetena dessutom har avstannat. Boskapen avlider. Vi producerar ingenting – bara det är en katastrof. Min skogsvaktare säger dessutom att skogens invånare uppför sig extremt aggressivt och utan fruktan. Han har själv blivit attackerad av fåglar och han har sett flygande beläten i skyn. Och detta regnet…”

Baronen täcker för munnen och hostar ljudligt och länge.

”Det enda jag vet är, efter att ha samtalat med fader Rubiel, Aurias signe honom, att en fiskare i byn överlämnade några pärlor till honom och efter det att fader Rubiel konsulterat de fåtaliga skrifter Lundnäs innehar så begärde han hjälp. Han skickade en brevduva till Hadarlon med en förfrågan om hjälp. Samtidigt som riddar Warg från Zoriánorden anlände så deltog jag också vid mötet nere i templet. Där kom vi gemensamt fram till att pärlorna måste analyseras, så riddar Warg tog en av dem. Vi gav en till riddar Wargs väpnare, som i sin tur fick i uppdrag att snabbast möjligt bege sig till Hadarlon, där har de betydligt större möjligheter att analysera dess krafter. De sista två behöll fader Rubiel, och jag vet inte var de finns, men jag misstänker att han har dem på sin person.”

Baron Semuels ögon verkar med ens friskare än tidigare.

”Ni får samma erbjudande som de övriga som har sagt sig vara villiga att lösa mysteriet. Jag hyser inget större hopp till de som tidigare har sagt sig kunna lösa detta, men er känner jag inte. Om det är bra eller dåligt kan jag inte uttala mig om. Lundnäs är inte en rik by och jag kan inte erbjuda så mycket själv, men ni kan få 500 silverdaler, 10 kaggar öl, ett biotropiskt kongelat samt mitt egna slagsvärd Mithensvred, smitt av den dvärigiske mästeryxsmeden Khirum klan Ghor Hammarskaft. Mer än så kan jag inte avvara, främst på grund av att det inte finns mer att tillgå.”

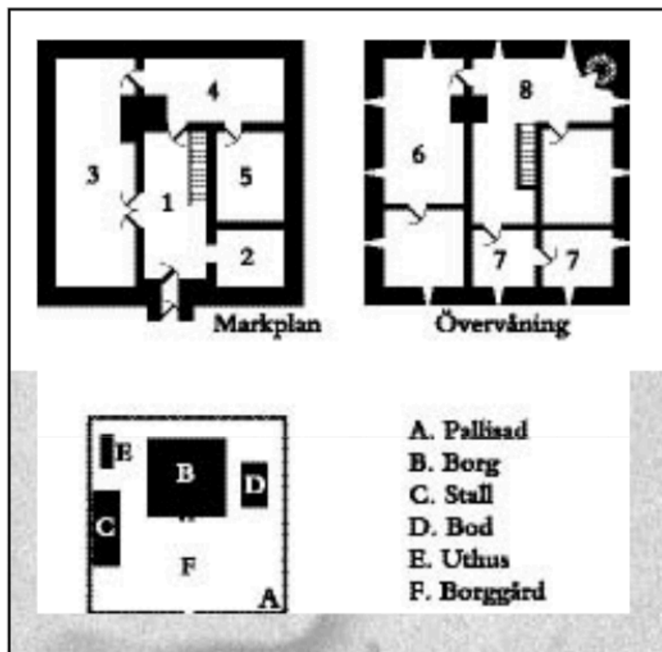
Baronen utbrister i en enorm hostattack, och Hejden störtar in och schasar ut rollpersonerna. Han förmanar rollpersonerna hela vägen ut och medan vakterna skrattar åt Hejdens ivrighet så slänger han igen porten efter rollpersonerna, som åter finner sig stå i ösregn. På avstånd hör de dessutom vargyl. För mer information om svärdet Mithensvred se sidan 36.

Skölden

När rollpersonerna antingen lämnar Leijonsborg eller om de har irrat runt i byn ett tag så stöter de på en blöt skogsklädd man – samma man som var med herr Thall på vagnen under torgmötet.

Hejden Mattisson

Mattisson är en äldre man som är anställd som personlig tjänare åt baronen. Han är ganska snorkig och otrevlig i största allmänhet men han är kompetent och målmedveten, så han får stanna kvar i baron Leijons tjänst. Hans kläder är mycket fina för att bara tillhöra en enkel tjänare och han tar sig gärna en extra promenad på bytorget bara för att förvissa sig om att alla har sett dem.



Leijonsborg

1) Hall: Här är borgens entré. Rakt fram finns en trappa till övervåningen och en dörr till köket, åt höger en dörr till vapenstugan och längre fram till vänster en dörr till bankettsalen. Rummet är kalt, trots att baronen försökt skyla detta genom att hänga upp två svagt malätna gobelänger föreställande bataljscener på väggarna.

2) Vapenstuga: Här lägger man av sig vapen och annat som det inte passar sig att ha inomhus. Rummets stenväggar är utrustade med olika hängare och ställ.

3) Bankettsal: En stor sal med ett långbord. På väggarna hänger målningar föreställande baronens förfäder samt gobelänger med jaktmotiv. Bredvid den stora spisen finns en dörr genom vilken tjänarna bär in maten.

4) Kök: Ett stort kök. Här är vanligen varmt på grund av den stora spis som står i ett hörn. Dessutom är det ganska trångt då ett flertal personer arbetar här.

5) Förråd: Här inne finns den mat som krävs för att föda baronen och hans eventuella gäster.

6) Sovrum: Endast baronens sovrum är i bruk då han varken har fru eller barn. Det rum som tillhörde hans moder baronessan är fyllt med bråte, medan det andra sovrummet tjänar som gästrum. I baronens sovrum finns det en gobeläng vid ena halvan av skorstenen, samt baronens säng, i vilken han ligger och mår dåligt. I rummet finns också ett bord utrustat med skrivdon samt en garderob. Ljus kommer in genom de tre skottgluggar som finns längs väggarna.

7) Tjänarbostäder: I dessa två rum lever de tjänare som är lite högre upp i hierarkin. I det yttre rummet sover husmor Liara, i det inre sover betjänten Hejden.

8) Yttre rum: Här sover de flesta tjänarna på natten. Det går också en trappa upp till taket.

Han kommer visslande i regnet och passerar rollpersonerna med en nickning. Alla rollpersoner lägger märke till att mannen bär en riddarsköld som verkar vara bucklig och illa åtgången. Dessutom ser rollpersoner som lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot Ockultism att skölden bär Zoriánordens märke. Det är med andra ord ingen sköld som denne skogsman bör bära på. Om rollpersonerna möter skogsmannen (Båg-Pieter) när de är i närheten av herr Thall (det vill säga inne i byn) så hör rollpersonerna en konversation mellan de två. Om rollpersonerna möter Båg-Pieter någon annanstans så måste de slå upp en konversation mellan dem och skogsmannen – ett enkelt 'hej' räcker gott och väl för att skogsmannen skall stanna upp.

Skogsmannen presenterar sig som Pieter Franksson:

"Men jag kallas för Båg-Pieter, då jag är vass med bågen, serru..."

Han fortsätter med att fråga rollpersonerna vilka de är och om de säger att de undersöker fader Rubiels försvinnande, regnet eller att de hjälper baronen så visslar skogsmannen lågt.

"Jo, serri, jag fann den där skölden invid den södra stigen, mot Hadarlon, så att säga. Så vitt jag kan se tillhör den riddar Wargs väpnare. Eftersom jag fann den bara liggandes och i det skick den är i så blev jag naturligtvis misstänksam och plockade upp den."

Båg-Pieter visar upp skölden. Skadorna är omfattande och färgen på skölden är kraftigt avflagnad. I dess ena kant finns en halvcirkel som verkar vara ett avtryck av en gigantisk käft. Vilken person som helst kan se att detta har tillfogats av något större än en människa. Ett slag för Djurlära med normal svårighet (Ob3T6) säger rollpersonen att bitmärkena inte tillfogats av något djur som finns i trakten. Båg-Pieter lämnar skrockande sällskapet.

Om rollpersonerna istället möter Båg-Pieter när han talar med herr Thall så hör rollpersonerna följande:

"Herrn, jag fann denna vid den södra stigen, inne i ett buskage."

"En Zoriánsköld, på min ära! Det verkar vara väpnare Okes sköld!"

Med detta kommer även riddar Warg in till de två männen.

"Låt mig se! Onej! Det är Okes sköld. Åh, Oke. Din tapperhet skall belönas och ditt minne skall hämnas! Dessa kättare! Han måste ha fallit offer för en hednisk kannibalkult!"

Med detta lämnar riddar Warg de två och börjar predika i byn. När riddaren stövlar ut och högljutt varnar befolkningen torde rollpersonerna fatta intresse. För den som vill prata med riddaren om vad som står på blir svaret en lång harang om de kättare som döljer sig i skogen och det fasansfulla öde den tappre Oke mött då han utövade sin plikt inför Aurias och Pelias. Han kan också lägga in något om hur försynen hjälpte den gode jägaren att finna Okes sköld. Just nu är riddar Warg så inne i sina egna förvrängda tankar så han kan inte fås att föra ett vettigt samtal med.

Herr Thall ger genast order om att stigen måste undersökas och att Oke måste hittas. Hans mannar verkar väldigt illa till mods över tanken att bege sig ut i den blöta skogen och drar benen efter sig. När de närmar sig skogsbrynet stannar de nästan helt, men håller sig utom synhåll från herr Thall, som givetvis inte följer med.

Självklart börjar rykten surra i byn, då Båg-Pieter inte har något emot att visa upp sitt fynd – snarare tvärtom. Genom allmänna ryktesspridarmekanismer sätts detta i samband med fader Rubiels försvinnande, och snart vet varenda människa i byn att det finns onda människoätare i faggorna. Detta gör inte direkt stämningen bättre. Regnet fortsätter sin dystra sång över Lundnäs.

Rollpersonernas kontakt med pärlorna

När rollpersonerna för första gången kommer i kontakt med en pärla och ser dess skönhet kommer de alla bli betagna av den. Dess smäckra perfekta form, dess djup och dess lyster. Det är som att skåda den vackraste kvinna (eller man) och som att bli häftigt förälskad. Ett lätt slag (Ob2T6) mot Värdera ger också att dessa pärlor är värde mycket pengar för rätt person. Säkert flera tusen silverdaler styck. En välbärgad köpman eller kanske en magiker skulle säkert vilja ha dem för att undersöka eller helt enkelt ha dem för att de är vacker konst. En rollperson som lyckas med ett mycket lätt slag (Ob1T6) mot Magiförnimmelse känner dessutom att pärlorna är mycket magiska.

Vidare efterforskningar

Vid det här laget finns det flera vägar att gå, till exempel:

- Följa sköldspåret längs den södra stigen (se sidan 21).
- Till Samoritemplet, fader Rubiels hemvist (se sidan 25).
- Prata med Båg-Pieter om de flygande monstren (se sidan 27).

Dessa kan alla göras utan inbördes ordning.

Om rollpersonerna kör fast

Om rollpersonerna skulle köra fast i äventyret kan spelledaren vara snäll och ge dem ytterligare ledtrådar. Här följer ett antal förslag för att finna respektive pärla:

Dhormels pärla: Om rollpersonerna inte hittar Dhormel så kan exempelvis Båg-Pieter ge info om att han har hört ett vredgat troll i närheten av en grotta, och att han såg delar av en ringbrynja vid mynningen. Han vågade dock inte gå in själv.

Riddar Wargs pärla: Om rollpersonerna skulle missa när Warg visar sin pärla så kan han med glädje visa den för dem igen.

Pärlan i brunnen: Egil kan försöka kontakta rollpersonerna igen, om än försiktigt och kanske peka på byns vanliga brunn och börja flaxa med armarna och sedan falla som död ned. Han kan till och med springa in i brunnen med en ryslig fart.

Griparna: Rollpersonerna kan själva få se griparna som går till angrepp mot dem, dock utan att anfalla. De kommer att markera och hota vilt och högljutt. Poängtera att de verkar vara helt galna.

Om rollpersonerna missar hur man gör sig av med pärlorna: Ragnar kan slå upp ett samtal med rollpersonerna och poängtera hur det verkligen började regna när pärlorna kom till ytan och hur allt var stilla före det.

STIGEN OCH TROLLET

Den här delen av äventyret innebär att rollpersonerna beger sig in i skogen söder om Lundnäs. Där kommer de att få bekanta sig med hur pärlorna har påverkat djuren och hur dessa inte gillar rollpersonerna speciellt mycket. Dessutom finns stora chanser att de stöter på ett surt grottroll vid namn Dhormel.

Den södra stigen

Att bege sig in skogen längs den blöta, leriga och hala stigen väcker ingen munterhet. Inga fåglar hörs utan allt dränks av regnets smatter i grenverk och på stigen. Herr Thalls mannar håller sig en bit in på stigen och de är nervösa. Vapnen är dragna och de spanar ut i skogen och samtalar tyst till varandra. När rollpersonerna kommer närmare blir de överraskade men samtidigt lättade. Den större av mannarna, en grov sälle vid namn Nilles med ett vackert spjut i handen tar till orda.

”Oj, vid Pelias! Vi trodde ni var någon av skogens förryckta bestar. Man kan knappt ta ett steg ut i terrängen utan att bli påhoppad av allt från ekorrar och fåglar till rådjur eller björnar. Vi vägrar bege oss längre ut än så här. Inte ens Thall själv vågar ju följa med. Jag och mina vänner här har alla familjer, sjuka hustrur och barn, som vi måste ta hand om. Vi kan inte gå förlorade nu, inte i en stund som denna. Jag säger att detta är häxkonster och ond magi som ligger bakom, men vad hjälper väl det? Om ni vill fortsätta längs stigen så kommer ni att se platsen där skogvaktar'n fann skölden, det är ett stort buskage, med ett vält träd som korsar stigen. Ni kan inte missa det. Beskrivningen fick jag av skogsvaktar'n själv så.”

Någon direkt annan information får man inte ur mannen, mer än att om man frågar om häxerier så nämner han kort att det finns en häxa en bra bit norr om Lundnäs, men han vet inga fler detaljer.

”Men skogsvaktar'n vet säkert mer. Fråga honom.”

Med ”skogsvaktar'n” menar Nilles givetvis Båg-Pieter.

Grottrollet

En bit sydväst om byn har ett stort grottroll vid namn Dhormel sin boning i en grotta, belägen i en större kulle. Han hittade den döde väpnaren tillsammans med riddar Wargs häst, och drog hem dem till grottan för ett mål mat. Detta innebar att han fick med sig pärlan som väpnaren bar i sadelväskorna. Tyvärr har detta gjort så att han knappt kan komma ut ur sin grotta eftersom de hundratals fladdermöss som lever i den långa gången in dit har blivit mycket aggressiva och anfaller honom. De verkar dock bara vara väktare, så de beger sig inte ända in i Dhormels egna grottutrymme. Dhormel har nu varit utan mat ett bra tag och börjar bli riktigt sur. Att pärlan skulle vara orsaken har han inte tänkt på – Dhormel tänker faktiskt inte så mycket alls. Dhormel lämnade väpnarens sköld vid platsen för dådet, efter det att han upptäckt att den inte gick att äta.

Dådplatsen

Som Nilles sade är det inte svårt att finna platsen där Oke blev upphunnen av de förargade djuren och nedgjord. Trädet – en ungbjörk – ligger över stigen och en rollperson med någon som helst bakgrund varandes i skog och mark ser att trädet är bryskt avbrutet, som om något tungt (i det här fallet var det Okes häst) föll över det. Även om regnet har gjort sitt bästa att spola bort alla spår finns det några att finna.

Ett normalt slag (Ob3T6) mot Söka medför att rollpersonerna finner tygbitar i buskaget. Tyget är vått, men inte ruttet så det är tämligen nyligen bitarna fastnade där. Ytterligare ett normalt slag (Ob3T6) visar på blod och hårrester i björkstammens brottyta. Ett svårt slag (Ob4T6) mot Djurlära kan ge att det verkar vara hästhår från en brun häst. Ett svårt slag (Ob4T6) mot Söka medför att rollpersonerna finner tre silverdaler delvis begravda i gyttjan under buskaget.

Ett normalt slag (Ob3T6) mot SYN eller Söka gör att man finner tydliga dragspår från platsen in i skogen. Inte ens regnet har lyckats ta bort den effekten en tung häst har på underlaget, när den släpas av ett troll. För att följa spåret krävs det ett lätt slag (Ob2T6) mot Spåra. Totalt tre lyckade Spåra-slag krävs, och varje misslyckande innebär att det tar en kvart innan rollpersonerna får slå ett nytt slag för att försöka hitta spåret. Sådana avbrott kan givetvis innebära att skogens djur hinner upp rollpersonerna och kommer försöka skrämma tillbaka dem till byn, alternativt försöka döda dem.

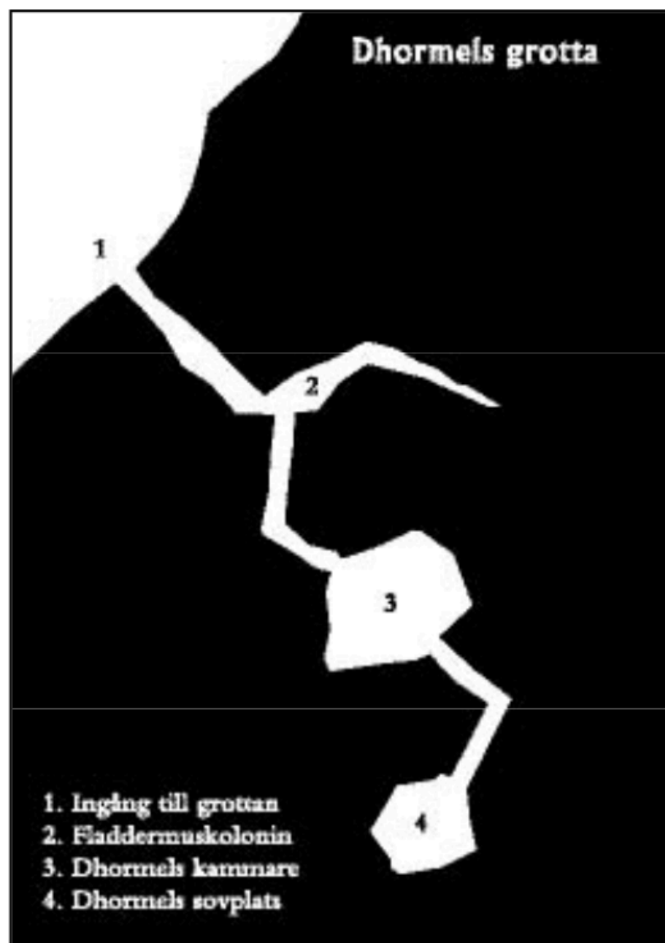
Färden genom skogen kan bli en skrämmande upplevelse, även om alla har druckit av elixiret de fick hos häxan Fredricca, se sidan 27 (om de överhuvudtaget ens har besökt henne än). Djur syns först när de är nära inpå och även om de inte anfaller så morrar de och hotar rollpersonerna. De djur rollpersonerna träffar på får väljas med omsorg – en kanin som sitter och stirrar har inte samma potential som en fradgande varg när det gäller att skrämmas. Fast om man istället beskriver hur det sitter omkring tio kaniner i en glänta och bara lugnt tittar på rollpersonerna kan det utan tvekan te sig mystiskt. Om någon inte drack av elixiret kan i stället detta bli till en ren skräckupplevelse, där rollpersonerna med rabiata vargar i hasorna kämpar för att nå till något som inte heller verkar särskilt tryggt. Och hela tiden spöregn, halkig gyttja och dålig sikt!

Spelledaren kan med glädje slänga in någon av de övriga händelserna som beskrivs på sidan 23 för att krydda färden genom den blöta, mörka skogen ytterligare.

Trollgrottan

Efter att rollpersonerna nått till trollets grotta kommer ett nytt problem. Grottgången är mörk och fylld med aggressiva fladdermöss som yr runt huvudena på rollpersonerna och river upp sår med sina klor. Räkna med att man varje runda man inte lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Undvika får ett (1) kryss Trauma, två (2) kryss Smärta och en (1) poäng Blödningstakt. Det tar cirka tre rundor att ta sig förbi fladdermössen. Misslyckas man med ett slag (Ob3T6) mot Tur fastnar dessutom någon av de små gynnarna i ens hår (förutsatt att man har tillräckligt långt). Om man kryper på golvet får man inga skador,

men å andra sidan är golvet täckt med de motbjudande restprodukterna av Dhormels tidigare måltider. Det luktar något alldeles fruktansvärt, och man får slå ett slag med Ob3T6 mot VIL för att inte må illa i 1T6 rundor. Dessutom lär man få skaffa nya kläder när man kommer tillbaka till byn. Om någon listig person skulle komma på att tända en fackla (om nu inte facklan är genomsur av regnet) för att skrämma bort fladdermössen, tänk på att Dhormel är ett grottroll och därmed inte gillar eld.



Egil

Egil är en trashank som lever där han för tillfället befinner sig – må det vara på en bybos gästfria invit eller helt enkelt under bar himmel. Han har brunt rufsigt hår och en härjad blick. Han är lång och gänglig, och ansiktet är smutsigt, med ett tovigt skägg. Han är iklädd en rejält smutsig tunika med ett par hosor under. Saken är den att Egil faktiskt kan en hel del berättelser av skiftande kvalitet och han känner till byns historia mycket bra. Att föra en konversation med Egil kan bli mycket svårt då han hela tiden glider iväg någon annanstans med tankarna och att han gärna talar i för honom helt logiska rim och ramsor. Efter skadan han fick i huvudet i en olycka till havs så överlever han därför att byn ger honom allmosor – oftast berättar han fantastiska historer som tack. Han är dessutom en god vän med fader Rubiel, och de båda har tillbringat många kvällar tillsammans.

Dhormels grotta är beckmörk och upptas till större delen av Dhormel själv. Han är inte på världens bästa humör, då han bara fått några ynka fladdermöss att äta sedan Oke tog slut. Om rollpersonerna har någon ljuskälla som avger värme eller, än värre, öppen eld, skriker han åt dem och kastar ett lårben mot ljuskällan. Därefter tar han till orda på mycket dålig ashariska om rollpersonerna släcker ljuskällan (så Dhormel kan se dem men de bara kan se honom i det lilla dagsljus som kommer in). Släcker de inte ljuskällan tar Dhormel ett handfast grepp om den och blåser ut facklan, alternativt krossar lyktan.

Han förklarar att han är hungrig och vill ha mat, och om han inte får det äter han upp rollpersonerna. Ett lätt slag (Ob2T6) mot SYN ger att det ligger rester av en tabard (klädnad som man har över en rustning) på grottgolvet. Om rollpersonerna fann tygbitarna i buskaget så känner de igen tyget som varandes samma. Om rollpersonerna börjar tala om Okes tillgångar eller pärlan utropar trollet ett trotsigt men bestämt 'MINA!' och döljer den i sin stora näve.

Han säger åt rollpersonerna att springa iväg och hämta mat samtidigt som han med förvånansvärd snabbhet sliter åt sig den som verkar mest matnyttig av dem. Denne måste slå ett mycket svårt slag (Ob5T6) mot Undvika för att ens hinna reagera och hinna kämpa emot. Han förklarar att om de inte kommer tillbaka snart äter han deras vän.

Rollpersonerna har nu inte mycket annat val än att springa tillbaks till byn, samtidigt som Dhormel är på strålande humör – han får ju mat och en ny lekkamrat. Den fängslade rollpersonen får nämligen leka lekar med Dhormel, mestadels ganska brutala sådana. Efter ett tag ledsnar dock Dhormel då han ändå bara vinner. Dhormels våldsamma lekar medför att den tillfångatagna rollpersonen erhåller 1T6 kryss Trauma och 2T6 kryss Smärta.

Handla mat

Väl tillbaka i byn är priserna på mat skyhöga, räkna med det dubbla mot det som står i regelboken om man ens får bönderna att sälja sin mat. Användande av Övertala med specialiseringen Köpslå kan få ned priset, dock aldrig till lägre än det som står i regelboken.

Om rollpersonerna begär hjälp av herr Thall för att försöka dräpa Dhormel så säger han att han inte kan bistå med hjälp för detta – han är bara själv kvar och hans mannar finns i skogen någonstans.

"Någon måste ju skydda Lundnäs också" säger han och pekar på sig själv.

När rollpersonerna väl har fått tag på mat är det bara att springa tillbaka till Dhormel och lämna den. Om rollpersonerna varit långsamma så låt dem gärna få tag på Dhormel i sista stund när han just är i begrepp att hugga in på deras vän. Dhormel blir glad över maten om de köpt tillräckligt mycket, det vill säga ungefär två veckors ranson för en människa. Han blir inte glad om man har med sig torrskaffning eller liknande tråkig mat, men han slukar den ändå.

Om man inte har så mycket kräver han en skatt för att blidka honom. 'Skatten' kan vara vad som helst som verkar imponerande och glänser – ett svärd, en kaffepanna, runda

blanka mynt eller ett par välputsade läderstövlar. Ger man honom något speciellt vackert, som en större ädelsten eller en samling med torkade alvöron, kan han bli så glad att han ger dem pärlan. Annars tvingas man försöka sno den medan Dhormel är betagen av sin present alternativt mat. Detta kräver ett aktivt motståndsslag mellan Dhormels VÄR och tjuvens Smyga, båda med normal svårighet (Ob3T6). För att plocka åt sig pärlan krävs dessutom ett normalt slag (Ob3T6) mot Fingerfärdighet. Om man misslyckas vrålar Dhormel till och anfaller. På grund av det lilla utrymmet får man +Ob1T6 svårighet på alla attacker med hugg- och krossvapen – det finns helt enkelt inte tillräckligt med utrymme för att svinga ett svärd eller en klubba. Lyckligtvis för rollpersonerna gäller detta även Dhormels väldiga armar.

Mörkret kan också ställa till det för rollpersonerna. Om det blir strid kommer dessutom fladdermössen piggna till och bli rusiga. Det smartaste är nog att lämna grottan. Ett normalt slag (Ob3T6) mot Stridsvana eller Krigsföring ger denna information.

När man fått tag på pärlan ställs man inför ett nytt problem – att ta sig hem. När man bär på pärlan är djuren betydligt aggressivare, och det är endast ens snabbtänkthet, stridsvana och hastighet som kan rädda en. När man är tillbaka i byn kommer man att förhöras av diverse bybor, vilka kommer att reagera med lättnad eller tvivel, beroende på hur paranoida de är. Herr Thall kommer i vilket fall som helst att bli irriterad över pärlans återkomst till byn! Han gör dock inget större väsen av det.

Övriga händelser under äventyret

Här följer lite övriga händelser som spelledaren kan slänga in när det passar i historien.

- När rollpersonerna är ute i skogen träffar de på en djup grop som verkar ha varit en björnfälla. I den ligger en död och utmärglad man. Med ett lyckat slag för Läkekonst (Ob2T6) ser man att han svultit ihjäl. Mannen är en jägare som halkade och föll ned, och sedan svalt ihjäl då ingen kom ut i skogen. Hans änka i byn är utom sig av oro för var han kan vara. Vad gör rollpersonerna? Om rollpersonerna återbördar kroppen till änkan så kommer hon att lovorda rollpersonernas agerande, vilket innebär att deras Rykte ökar med ett (+1).
- Under en vandring i skogen öser regnet ned. Plötsligt blir det uppehåll, och en ensam solstråle bryter molntäcket och lyser ned på en stor uggla som sitter på en trädgren. Det är helt tyst i skogen. Ugglan tittar på var och en av rollpersonerna. Så efter några sekunder flyger den iväg, och det börjar regna igen. Ett lätt slag (Ob2T6) mot Ockultism (Samorismen) visar att den ena gudomen inom Den samoriska läran ofta uppenbarar sig som en uggla. Vidskepliga/troende rollpersoner kan alltså tro att det var Aurias som uppenbarade sig för dem. Hela scenen får gärna beskrivas lite lätt övernaturligt.
- En bybo drabbas av våldsamma hallucinationer på grund av pärlorna och stirrar storögt och skrikande av skräck på världen runt sig. Han kan inte utstöta annat än ett plågat ”Nej… nej…”, och slår vilt omkring sig om man försöker röra honom. Om rollpersonerna inte ingriper och försöker lugna honom faller han ihop medvetslös i leran efter cirka en minut. Om någon griper tag i honom för att få honom lugn blir resultatet detsamma, men han blir åtminstone inte smutsig. Han har hög feber och återbördas lämpligen till sitt hem.
- En sjuk stackare spyr över den mest hetlevrade (högst AGG) rollpersonens skor.
- Byborna ser snett på rollpersonerna och drar sig undan när de kommer, alternativt hotar dem med våld. Det viskas om ”häxans tjänare” och ”utomsocknes galgfåglar”.
- Rollpersonerna uppfattar ett slagsmål utanför staden. Det är åter igen Ragnar och Thom som går lös på varandra. Striden avslutas antingen om rollpersonerna blandar sig i eller när slagskämparna båda är för trötta och bara ligger och flämtar i leran, tämligen oskadda.
- När rollpersonerna är i skogen så ser de en liten gynnare, knappt tre äpplen hög, som sitter på en stubbe. Han blänger på rollpersonerna. Gynnaren ser ut som en liten gammal gubbe, med ett vitt skägg, en luva och en pipa. Det är en tomte. Han säger kort ”Fint väder vi har” varpå han utbrister i ett avskyvärt hånskratt. Skulle rollpersonerna vara aggressiva kommer tomten automatiskt göra sig osynlig och bege sig från platsen. Om spelledaren har tillgång till modulen Monster & varelser så kan tomten även uttrycka en tomteförbannelse över en rollperson, om spelledaren så önskar.

Riddar Wargs pärla

Det finns olika sätt att försöka få tag på riddar Wargs pärla. Det finns också ett otal metoder som inte kommer att fungera på den hetsige och paranoide riddaren. Kortfattat kan man säga att rollpersonerna kan försöka stjäla pärlan, prata till sig pärlan eller genom att bruka våld få fatt i pärlan.

Övertala riddaren: Bland de metoder som inte fungerar speciellt bra är att försöka övertala riddaren – han kommer konsekvent att vägra. Om en rollperson kommer med, som spelledaren bedömmer, mycket goda argument så kan ett slag mot Övertala slås, men svårigheten ligger på i grund extremt svårt (Ob6T6). Om spelaren kommer på bra argument för sin rollperson så kan en snäll spelledare sänka svårigheten en nivå, till mycket svårt (Ob5T6). Lämpliga specialiseringar som en rollperson kan använda är antingen Argumentation eller Ljuga. Att försöka köpa pärlan faller platt. Observera att riddar Wargs svårighetsslag mot Övertala eller PSY (se sidan 97 i Eon II:s

regelbok för regler för Övertalning) alltid är normalt (Ob3T6), vilket gör det osannolikt att rollpersonerna rår på den principfaste tempelriddaren. Att försöka komma med argument som att det är för folkets bästa, därför att baronen vill det, eller om rollpersonerna hävdar att de skall rädda byn undan förbannelsen så fnyser bara riddaren föraktfullt. Han följer upp fnysningen med att säga att det är därför han är i Lundnäs och att han kommer behålla 'sin' pärla.

Lura riddaren: Det finns olika sätt att luras på. Ett sätt kan vara att försöka få fram ett förfalskat dokument som säger att riddar Warg är beordrad att avsäga sig pärlorna och att de skall tas i förvar av rollpersonerna. Att förfalska ett sådant dokument är både farligt och svårt. För det första måste en rollperson har färdigheterna Skrift: jargisk skrift samt Språk: ashariska. För att få till språket i dokumentet krävs två svåra slag (Ob4T6) mot respektive färdighet. Slaget för Språk kan sänkas till lätt om en rollperson lyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot Ockultism – för att få fram rätt religiös känsla i texten samt underteckna dokumentet med en verklig person samt få dit dennes titel korrekt. Dock måste Ockultism i så fall vara specialiserad mot Den samoriska läran. Om dessa tre slag lyckas skall riddar Warg se om han genomskådar dokumentet. Svårigheten är normal (Ob3T6) mot PSY – slår riddar Warg under sin PSY genomskådar han brevet, kommer gå till anfall för att dräpa dessa avfällingar och lögnare! Om rollpersonerna inte tänker på att sätta ditt ett kladdigt sigill så kommer riddar Warg automaiskt genomskåda förfalskningen. För att få reda på hur samoriska sigill ser ut kan rollpersonerna söka genom templet och i en kista finnas lite dokuement med sigillrester på. För att kleta dit ett sigill krävs inget färdighetsslag, men väl råmaterialet. Det finns i Vannas handelsbod, som tur är. Rollpersonerna kan dock försvåra för tempelriddaren att genomskåda dokumentet. Detta görs genom att lyckas använda färdigheten Hantverk: Kalligrafi på en normal svårighetsnivå (Ob3T6) när man skriver ned brevet. Detta ökar trovärdigheten i dokumentet så riddarens svårighet mot PSY ökar med en nivå, till (Ob4T6). Om rollpersonerna prestenterar ett korrekt dokument kommer riddar Warg genast göra honör till rollpersonerna och överlämna pungen med pärlan till rollpersonerna. Riddar Warg är en diciplinerad och prinicp fast man, även i sitt förvirrade tillstånd. Men han skulle aldrig gå emot en order för en överordad.

Stjäla pärlan: Att försöka stjäla pärlan är riskfyllt men fullt möjligt. Antingen kan rollpersonerna försöka använda ficktjuveri för att 'avlägsna' riddarens penningpung, eller så kan de försöka göra inbrott på dennes rum. Förslag på hur rollpersonerna genomför båda dessa företag presenteras här.

Att försöka stjäla riddarens penningpung när denne bär den på sig är svårt. Om rollpersonerna arbetar i grupp så ökar chansen att lyckas. Att bara råka gå på riddaren och 'råka' sno med sig pungen i sammanstötningen är svårare. Se sidan 85 och färdigheten Fingerfärdighet för mer info. Men här följer kort vad som gäller. Grundsvårigheten baseras på omgivningen, men räkna med att riddaren oftast är själv, vilket ger grundsvårighet svårt (Ob4T6). Penningpungens postion i sig ger ingen svårighetsmodifikation. Däremot kan som sagt distraktion hjälpa till – exempelvis om en annan rollperson försöker tala med riddaren eller ropa på denne eller liknande. Om rollpersonerna lyckas stjäla penningpungen kommer dock riddaren uppfatta detta tämligen snabbt och offra ca en halv timme med att först leta på marken i gyttjan efter pungen. Efter det kommer han att försöka leta upp rollpersonerna, då han har fattat vad som måste ha skett. Han har ingen annan misstänkt ficktjuv i sinnet. Om riddar Warg upptäcker rollpersonerna kommer denne att skrika okvädningsord om kättare och därpå anfalla gruppen besinningslöst.

Om rollpersonerna vill vänta till kvällningen så kan de försöka bryta sig in i riddarens rum och stjäla pungen när riddaren sover. För att få upp haspen till dörren krävs ett lätt slag (Ob2T6) mot Låsdyrkning eller ett svårt slag (Ob4T6) mot RÖR. Att Smyga in kräver ett slag som i grund är normalsvårt, men kan modifieras av tabell 4-23 i Eon II (på sidan 94). Riddar Wargs slag mot HÖR för att uppfatta den smygande rollpersonen är svår (Ob4T6). Det krävs två slag mot Smyga – ett för att ta sig fram till riddarens packning, och ett för att ta sig ut. Vill man återställa haspen är detta normalsvårt (Ob3T6) mot Låsdyrkningen eller mycket svårt (Ob5T6) mot RÖR. Det krävs ett lätt slag (Ob2T6) mot Fingerfärdighet för att ljuslöst rota genom riddar Wargs utrustning. Om rollpersonen misslyckas med slaget skall genast ett nytt HÖR-slag slås för riddar Warg, som ett aktivt motståndsslag. Om pärlan stjäls på detta sätt kommer inte riddar Warg att ha rollpersonerna som misstänkta, men hans humör kommer att vara genomuselt under resten av äventyret. Han är efter det extremt otrevlig och aggressiv, och blir han provocerad kommer han att anfalla i Aurias namn.

Däremot kommer det inte att fungera om man försöker supa riddaren under bordet, då denne inte dricker en endaste droppe alkohol.

Bruka våld: Att försöka slå ned riddar Warg, eller att dräpa honom, antingen i strid eller med andra metoder som exempelvis gift, är mycket riskabelt. En samoritroende rollperson (som har minst ett (1) i Qadosh riktat mot Den samoriska läran) kommer att vägra göra en sådan sak, då detta går helt emot dennes trosuppfattning. Om spelaren vill att hans rollperson skall begå brott mot sin tro måste ett mycket lätt slag (Ob1T6) mot karaktärsdraget Tro slås och om resultatet är över värdet på Tro kan denne möjligtvis tänka sig att ingå i sådana hemska planer. Om rollpersonerna gör en sådan handling kommer alla som tillhör samfundet Den samoriska läran och som har en Qadosh på ett eller mer att bli uteslutna. Om så – sätt Qadosh direkt till noll (0) och beskriv för rollpersonerna hur de känner sig extremt illa till mods, och hur en uggla flyger förbi dem, ilsket hoandes. Samvetskvalen bör vara kraftiga för rollpersonerna. Om rollpersonerna dessutom har dödat riddar Warg i kallt blod (till skillnad från självförsvar om riddaren själv anfaller dem) så har de andra, rättsliga problem. Att attackera eller mörda en man i templets tjänst är ett straff som oftast innebär dödsstraff. Rollpersonerna bör i så fall se till att försöka göra sig av med kroppen på ett sätt så ingen hittar denne. Om rollpersonerna börjar bege sig ut i skogen kan spelledaren med glädje slänga in lite aggressiva vargar eller björnar för att göra livet extra svårt för rollpersonerna. Låt dem gärna också se ugglor i nästan varje träd för att förstärka deras egen paranoja.

SAMORITEMPLET OCH GRAVPLATSEN

VID SAMORITEMPLET KOMMER rollpersonerna att möta tempelriddaren från Zoriánorden – riddar Warg på ett mer personligt vis. De kan också undersöka tempelbyggnaden och gravplatsen. Lundnäs egen byfåne Egil kan ge rollpersonerna ledtrådar för att finna en pärla i brunnen. Om de är tålmodiga och uppfinningsrika, det vill säga.

Samoritemplet

En bit utanför Lundnäs ligger byns tempel. Det är beläget vid en vacker plats, i en naturlig halvglänta med skogen nära inpå. Samoritemplet är byggt i kalksten och ser ut som ett samoritempel bör se ut, med en femskeppig basilika och två torn. Dock är det ganska litet och spartanskt inrett. Fader Rubiel levde i egenskap av mivell i en stuga utanför som nu står tom.

Platsen är kraftigt piskad av regnet och vinden tjuter mellan träden. På träaltaret brinner levande ljus, vilka fladdrar i vinddraget då dörren öppnas. Rollpersonerna möter riddar Warg inne i templet där denne ligger på mage framför altaret i bön. När han hör rollpersonerna öppna dörren reagerar han blixtsnabbt, reser sig, drar sitt svärd och skriker med myndig stämma ”Vem där?!”.

Då han har lugnat sig något går han snabbt fram mot rollpersonerna. Han synar dem och grymtar.

”Nå, är ni månne kättare!? Nå, hmmm, nej, ja, jo, kanske inte. Men byn är förbannad! Lystra på mina ord, ofrälse. Det lurar Daak-trogna hädiska kättare i buskarna runt byn. Jag kan se dem hela tiden, men de är för snabba och hinner undan. Fega stackars kräk är vad de är! Vi måste be om nåd, i Aurias och Pelias namn!”

Riddar Warg blänger på rollpersonerna, hans ögon brinner av upphetsning. Han fortsätter prata så att saliven sprutar.

”Ni måste förstå! Det är ett tecken, inte bara ett hot mot Lundnäs, utan mot samorismen, Soldarn och vår älskade rikskonung! Åh, jag hoppas jag kan förgöra ondskan innan den infekterar hela vårt stolta fadersland! De har tagit min väpnare, kättare hela bunten! De skall brännas på bål och jag skall skratta under hela ceremonin! Ha, jag spottar på kättarna! För att inte tala om häxan! Hon skall också brännas, så snart jag får tag på lite folk som kan undsätta mig, men alla är helt förrykta i Lundnäs!”

Han tar en paus och rusar mot ett fönster för att titta ut.

”Där, där är en kättare! Och där är en till!!”

Han rusar mot dörren, tar ett par steg ut, stannar till och går in igen, med en sur uppsyn.

”Hmm, de hann försvinna. Givetvis…”

Fader Rubiel: Om rollpersonerna berättar för riddar Warg att det var ett troll som hade tagit Oke så lyssnar han inte. Frågar rollpersonerna om fader Rubiel så berättar riddar Warg följande:

”Ja, den gode fader Rubiel är en bra man. Jag hoppas vi snart hittar honom, innan kättarna sätter sina syndfulla tänder i hans rena kött! Han tillkallade hjälp i en situation det var rätt att kalla på hjälp. Fader Rubiel var övertygad om att fyndet en fiskare gjort hade dragit olycka över byn. Fyndet, fyra svarta pärlor, besatt någon form av värme, en onaturlig värme. En värme som påminner om hedningar! Men en av pärlorna gav vi till Oke för att han skulle ta med den till Hadarlon för att undersöka den. De andra har jag här.”

Riddar Warg klappar på sin penningpung i bältet och fortsätter:

”De sista två hade fader Rubiel kvar. Han övervägde att besöka häxan för att få hennes råd, men jag sade åt honom att slå de dårskaperna ur hågen. En häxa kan inte veta något om detta! Det sista jag såg av fader Rubiel var kvällen innan han försvann, då han sade att han nästföljande dag skulle vårda gravplatsen för de otrogna. Mer vet jag inte.”

Riddar Warg börjar vanka av och an inne i templet. Rollpersonerna kan slå ett lätt slag (Ob2T6) mot Ockultism – lyckas de vet de att inom den samoriska läran så kremeras döda kroppar. De som inte tillhör samorismen kan fortfarande få en korrekt dödsceremoni, men dessa bränns inte utan grävs ned i marken.

Visa Warg pärlor: Visar de upp en pärla reagerar han dock.

”Precis, det är den pärlan, eller en likadan sådan?! Var fann ni den?”

Om rollpersonerna berättar om Okes öde (kanske för andra gången) så kommer riddaren bara att nicka kort.

”Jaha, ni kan ju behålla den och undersöka den själva, bara ni är beredda på att ge den till mig sedan.”

Häxan: Ställer rollpersonerna frågor om häxan blir riddar Warg mörk i synen.

”Inte ni också! Trollpackan är en hedning! Hon förstår inte det här! Hon kanske har hjälpt en och annan bybo, men hur då?! Jo, genom kontakter med mörka makter, med Daak! Understå er inte att uppsöka henne. Hon kommer snart att brinna på bålet ändå, bara jag får ihop manskapet.”

Templet i övrigt är ointressant. En genomsökning ger ingenting av intresse, annat än en större mängd ljus och en del skriftrullar med gamla sigill på. Även fader Rubiels stuga, som är olåst, är tämligen ointressant, förutom tre par sandaler. En sådan sandal finns också på gravplatsen.

Gravplatsen

Att hitta till gravplatsen är inte så svårt. Från tempelbyggnaden finns en välvårdad stig, även om regnet har gjort sitt bästa att förstöra den. En kort stund senare är man i en skogsglänta, runt vilken en liten stenmur löper. Vid den rostiga grinden finns en taklös brunn och intill den en omkullvält trähink.

Den lilla gravplatsen rymmer kanske ett trettiotal enklare gravstenar, ofta bara med ett namn och ett årtal på. Vissa stenar är riktigt söndervittrade. Om man tittar sig omkring ser man att vissa gravar är flera hundra år gamla. I ena hörnet av muren finns ruinerna av något som verkar vara ett gammalt gravvalv. Men platsen känns ändå välordnad, utan ogräs och liknande. Ett par korpar trotsar regnet och kraxar från skogen när rollpersonerna anländer. Ett mullrande oväder hörs på avstånd. Poängtera att rollpersonerna känner hur korparna observerar dem. Skulle rollpersonerna anfalla korparna flyger dessa upp i luften men fortsätter kraxande cirkla kring dem, på behörigt avstånd.

Om rollpersonerna söker på platsen så får de slå slag mot Söka. Svårigheten är normal (Ob3T6) och lyckas de finner de en sandal

bakom en gravsten. Sandalen är fläckad av torkat blod. Ingen i byn känner igen sandalen, men liknande par finns i fader Rubiels stuga. Ett normalt slag (Ob3T6) mot Söka visar dessutom att hinken är trasig, och att det verkar som om det har hänt nyligen. Ett lätt slag (Ob2T6) krävs för att hitta en stor fjäder, cirka en fot lång. Fjädern är grågul och skimrar i guld. Ett svårt slag (Ob4T6) mot Djurlära ger att fjädern inte kommer från någon vanlig fågel, utan snarare från något monster. Om inte rollpersonerna är mycket väl bevandrade och pålästa inom ämnet så kan de inte få reda på att det är en gripfjäder. Har rollpersonerna den kunskapen så ger det lyckade Djurlära-slaget den informationen.

Plötsligt störs stillheten och regnets porlande av en nysning från skogsbrynet. Om rollpersonerna tittar dit ser det en gammal man, en trashank. Han har ett tovigt och vildvuxet hår och skägg. Kläderna är genomsura och verkar bestå av säckar. Han har en kraftig gren i handen som han stöder sin krumma person på. Mannen är Lundnäs egen byfåne Egil. Rollpersonerna kan ha sett honom tidigare i byn, men de har inte speciellt lagt märke till honom. Skulle Egil bli skrämd av rollpersonerna kommer han se till att de inte träffas mer – något som Egil är mycket skicklig på.

"Graven får besök, vilka är dessa ök?"

Om rollpersonerna svarar hyfsat hövligt så fortsätter han, annars lämnar han bara platsen.

"Regnet från skyn, sjunker ned i dyn. Ni letar efter lösningen, utan att finna svaren."

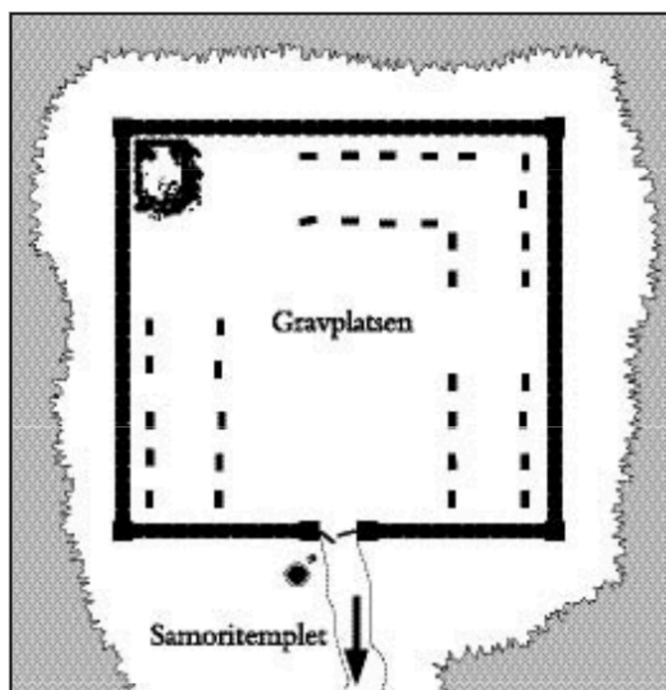
Är rollpersonerna toleranta och håller med så fortsätter han:

"Svaren finns där och här, och här och där. Vattnet från skyn, vattnet i dyn."

Om rollpersonerna fortfarande är toleranta och håller med så fortsätter han, annars lämnar han platsen.

"Kärlet ej var hans vapen, då han knappast var vaken."

Klarar rollpersonerna fortfarande av att vara toleranta och håller med så fortsätter han, annars lämnar han platsen.



"Ögat hans försvann, ner och ner, tills man ej längre kunde se, ty ögat landat i mörkret."

Skulle rollpersonerna ha en ängels tålamod så fortsätter Egil, annars går han därifrån.

"Vidundren kommo ur himlen, for med en ryslig fart. Aurias och Pelias skräckslagna såg hur vidundren tog deras väktare från dem. Väktaren, en god man, fördes bort, bort i skyn, iväg, försvann."

Med detta nickar Egil och lämnar rollpersonerna. Han försvinner snabbt in i skogen och är spårlöst borta.

Egil

Egil låg och sov i skydd av gravarna då fader Rubiel attackerades av griparna. Förfärat såg han hur två gripar anföll den försvarslöse helige mannen när denne var på väg bort från gravplatsen. Rubiel fick ett par rejäla rivsår över bröstet och föll nästan baklänges ned i brunnen. Han tappade en pärla i brunnen, något som den observante Egil uppfattade. Den omtöcknade Rubiel tog upp hinken för att värja sig från griparnas anfall, träffade den ene så att hinken sprack och gripen tappade en fjäder ur sin skrud. Därefter fick griparna tag på Rubiel och flög iväg bort till sitt bo med kroppen. Egil har stora samvetskval för att han inte undsatte Rubiel i kampen, och hoppas nu att när han, på sitt sätt, har berättat vad han såg för rollpersonerna att dessa kan hjälpa honom att få ro i själen.

Brunnen

Om rollpersonerna aktivt söker vid brunnen ser de att vattenytan finns tio meter längre ner. Brunnen är murad på insidan, men järnringarna som används för att klättra ned har rostat sönder, vilket tyder på att brunnen är gammal. Väggarna är också hala av avlagringar. Mynningen är dryga en meter tvärs över. Att ta sig ner är så gott som omöjligt utan någon form av rep eller liknande. Att friklättra är extremt svårt (Ob6T6) och det krävs två lyckade slag för att ta sig ned till vattenytan och tre för att ta sig upp. Om man har rep så krävs det ett normalt slag (Ob3T6) mot Klättra för att ta sig ned och två normala slag för att ta sig upp. Misslyckande innebär inte att man faller, utan bara att man måste ta en paus. Det finns gott om rejäla träd i närheten av brunnen som man kan binda fast ett rep i. Att vara simkunnig är att föredra i brunnen, eftersom vattnet är omkring tre meter djupt. Bottnen är dyig, trots det grus och den sand som har placerats där. Dessutom är det mörkt – det lilla dagsljus som kommer uppifrån täcker en person själv, vilket gör det så gott som omöjligt att se någonting där nere. Det är en väldigt klaustrofobisk känsla att klättra ned i brunnen, speciellt när regnet hela tiden faller över klättraren. Att vara fler än en person i brunnen är inte att rekommendera.

Effekt*	Fynd
1	En halvrutten rostig spade.
2	En rutten läderstövel.
3	Tre silverdaler.
4	En svart pärla.
6	En rostig fiskekrok.
8	En gulden (ett mynt).
10+	En rubin, värd ca 400 silverdaler.

* På Söka-slaget.

Tabell RS-4: Fynd i brunnen.

Att Söka under vattnet kräver dels ett lyckat lätt slag (Ob2T6) mot Simma, eftersom det är fråga om att dyka i mörkt vatten och att stämningen gör en extra nervös. Att hålla sig flytande vid ytan kräver inget slag, om rollpersonen minst besitter färdighetschans 5 i Simma. Detta gäller givetvis under förutsättning att rollpersonen inte bär med sig tunga föremål, vapen eller en rustning.

På brunnens botten finns en mängd olika saker. Vattnet är kallt och den som beger sig dit ner kan inte tillbringa någon längre tid där utan att bli stel av köld. Rollpersonen som söker där får slå ett lätt slag (Ob2T6) mot Söka och effekten ger vad han hittar. En rollperson får dock bara söka tre gånger och saker som är påträffade hittas inte igen. Se tabell RS-4 för resultat för sökningen.

BÅG-PIETER OCH HÄXAN

Båg-Pieter är en skogsman som har bra koll på området kring Lundnäs, där han verkar på baronens begäran. Han kommer att kunna ge information om djurens beteende och även ge hänvisningar till häxan Fredricca. Båg-Pieter är en lugn person, men han är ändå orolig över utvecklingen.

Båg-Pieters kunskap

Skogsvaktaren Pieter Franksson håller sig i byn nu för tiden, antingen på någon krog eller ute i regnet. Om rollpersonerna frågar Båg-Pieter något, så berättar han gärna vad han vet.

Djurens beteende: Båg-Pieter berättar bekymrat om djurens aggression och hur det verkar som om det finns en järnring runt Lundnäs och hur denna verkar närma sig för var dag.

"Det är som om de långsamt går till angrepp mot själva byn, som en belägring. Jag tycker det är mycket obehagligt. Detta är något unikt som jag inte har sett förr."

Häxan: *"Jaså, ni har också hört om Fredricca. Hon är inget hot, utan hon hjälper oss ibland här i byn. Även om vissa anser henne vara skum så är hon långt ifrån allierad med de mörka makterna som vissa här i byn påstår, eller speciellt han den där spräten från Zoriánorden. Men i vilket fall som helst så brukar hon 'hjälpa' ungmöer som 'råkat' i trubbel med pojkarna och blivit gjorda på smällen. Hon har även hjälpt vissa sjuka tidigare, men aldrig blivit riktigt accepterad av byn. Det verkar dock inte bekomma henne nämnvärt."*

Båg-Pieter förklarar dessutom vägen till Fredriccas stuga.

Flygande vidunder: *"Jo, jag har sett monster i skyn. Stora fåglar, eller kanske gripar. Jag hoppas inte att det är drakar, för då är vi alla fördömda redan nu."*

Fjädern: Om rollpersonerna har hittat fjädern vid gravplatsen kan Båg-Pieter identifera den för dem.

"Det ser ut som en gripfjäder, och på storleken och färgen att döma så verkar det vara en fullvuxen en, som kommer ifrån trakterna."

Han kommer vara nyfiken över var rollpersonerna hittade fjädern, men accepterar om de inte vill berätta. Om de säger att de fann fjädern vid gravplatsen så får Båg-Pieter ett slugt utryck i ansiktet och nickar kort. Om rollpersonerna frågar Båg-Pieter om en grip orkar bära en människa så säger han att det tror han nog att de orkar. Vid en fråga om Båg-Pieter vet var det finns gripnästen så svarar han:

"Jag har inte har sett några sådana på land i alla fall, men samtidigt har jag hört skepparhistorier om gripar till havs, ute i Jarneviken. Ta ett snack med Snoar Långnäsa på Ankaret."

Båg-Pieter

Båg-Pieter heter egentligen Pieter Franksson och är baron Leijons skogsvaktare. Han är en lång och senig man med ett väderbitet ansikte som ofta pryds av några dagars skäggstubb. Det är svårt att avgöra hans ålder, men de flesta gissningarna hamnar mellan 30-45 år. Visserligen har Båg-Pieter en stuga i utkanten av byn, men där är han sällan i vanliga fall. Han trivs bra i skogen och kan Lundnäs terräng utan och innan. Han klär sig alltid i slitstarka kläder och lämnar aldrig ifrån sin långbåge.

Mot häxan Fredricca

Om rollpersonerna bär med sig pärlor nu så kommer de genast att märka att skogen är mycket mer fientlig. Djur kan komma att anfalla utan vidare provokation. Regnet verkar vara extra intensivt kring dem och vinden tjuter i deras blöta kläder. Sikten är usel i skogen, stigen är lerig och hal. Vätan och kylan gör leder stela. Att möta aggressiva harar, myror eller kanske ett vildsvin är i vanliga fall inte speciellt kul, men det är absolut inte roligare under dessa förutsättningar. Men låt gärna stämningen vara tryckande, otäck mer än direkt konfrontativ.

Fredricca

Ett besök hos Fredricca kan te sig mycket olika beroende på hur rollpersonerna bemöter henne. Hon ger då de kommer in ett mycket häxaktigt uttryck, med en stor svart hatt och en skock svarta katter i hela huset. Regnet verkar något lättare vid hennes stuga. Om rollpersonerna är öppet fientliga kommer hon att försöka tala dem till rätta – först i nödsituationer använder hon magi. När rollpersonerna kommer erbjuder hon dem att dricka te med henne. Om de accepterar får de smaka ett synnerligen gott te, som dessutom har läkande egenskaper (varje rollperson som dricker te får tillbaka ett kryss Trauma och Smärta direkt). Att dricka mer te hjälper inte. Känslan när kroppen läker är att man blir varm och sömnig i hela kroppen.

Fredricca säljer också olika sällsynta örter, se tabell RS-5.

Fredricca har mängder med kunskap hon kan dela med sig med. Men innan hon är beredd att svara på frågor vill hon spå. Fredricca vet inte vad som sker med området runt Lundnäs, även om hon känner att det är något magiskt. Alla försök att spå i eld angående detta leder bara till att örterna Fredricca kastar in i elden

Fredriccas stuga

Fredriccas stuga ligger i skogen, en halvtimmes promenad från byn. Den har mossbevuxet tak och en örtagård utanför. Lite längre bort finns ett hönshus och ett avträde. För det mesta springer Fredriccas otaliga svarta katter här.

När man öppnat den knarrande dörren når man rummet där Fredricca tar emot besökare som vågar sig upp för att bli av med någon åkomma. Rummet är dunkelt upplyst av härden i det från dörren sett bortre högra hörnet. Längs kortsidorna finns det arbetsbänkar, och i mitten av rummet står ett stort bord. Det luktar starkt av de mystiska torkade örter som hänger i taket, och på bänkarna står lerkrukor med felstavade etiketter i stil med 'Öddleögon' och 'Sparve-tugnor'. Vid härden puttrar en stor svart kittel.

Fredriccas sovrum ligger bakom dörren på bortre långsidan från ytterdörren räknat. Detta upptas till större delen av en säng samt en stol på vilken det hänger en extra filt. När Fredricca inte är ute eller har besökare finns här också en spetsig svart hatt. I rummet finns också ett linneskåp.



svartnar och avger en svart rök som luktar ruttet och irriterar ögonen. Detta är ett mycket ont omen som Fredricca aldrig råkat ut för tidigare. Efter detta har hennes muntra finurliga leende försvunnit och hon blir mer allvarsam. Hon väntar på rollpersonernas frågor om...

Skogens invånare: Fredricca berättar att hon har märkt att djuren är betydligt mer alerta och fientliga.

"Jo, nog är det så alltid. Skogens varelser ter sig allt mer retliga, även om de verkar gå i cirklar runt min stuga. Till och med trollet Dhormel verkade irriterad av djuren sist jag såg honom i skogen."

Trollet: *"Det har alltid funnits troll här i trakten. En av de mer omtalade är Dhormel, en hungrig sate som alltid är ute efter mat. Han har en grotta i närheten, men akta er för att reta honom. Han må kunna prata, men han är fortfarande ett troll. Håhåjaja."*

Fredricca beskriver vägen dit om rollpersonerna önskar.

Vädret: Hon nickar och drar ihop munnen.

"Åh, min skapare, vädret skall vi inte tala om. Usch-usch. Mina små örter och grönsaker får inte växa i fred. Och mina katter, ständigt våta och blöta. Men det säger jag, vädret som råder är inte naturligt. Regnet vill oss något. Tecknen är inte goda."

Fjädern: *"Hmm, ja, det ser ut som en gripfjäder. Men det var länge sedan jag såg en grip i de här trakterna. Förr så fanns det ett par i skogens norra delar, men så jag tror de flyttade österut, ut över havet."*

Pärlorna: Om rollpersonerna visar en eller flera pärlor kommer Fredricca att bli skräckslagen och ta sig om huvudet.

"Åh, ta bort dem, snälla, ta bort dem. Ujuj, vilken chock, nu kan ni visa dem igen, när jag är beredd. Det är ondskans redskap, mina vänner! Dessa pärlor är mörkrets artefakter, de är inte välkomna här!"

Med ens börjar det spöregna över häxans hus, katterna fräser och kittelns innehåll börjar bubbla betänkligt. Fredricca böjer sig fram mot rollpersonerna och sänker rösten.

"Ni har snubblat på något så ondskefullt att jag inte ens vill tänka på det. Låt mig känna på pärlorna."

Fredricca sluter ögonen och rör handen över pärlorna.

"De är kvarter av en helhet, de är fyra i sin storhet. De måste bort, annars kommer de att förgöra byn. Jag måste försöka hjälpa er, annars kommer vi aldrig att få bort dem. Dessa pärlor får inte bara att kastas, de måste gömmas och får aldrig hittas!"

Kitteln kokar med ens över, men häxan verkar inte bry sig. Katterna väser och håller sig så långt från rollpersonerna och pärlorna som möjligt. De tvekar inte att fräsa och visa tänderna om rollpersonerna försöker närma sig dem. Fredricca börjar mumla och humma på ett språk som rollpersonerna inte förstår. Så slår hon upp ögonen med ett ryck. En katt jamar högljutt.

Ört	Doser	Pris
Belladonna	3 doser	20 silverdaler per dos
Demagora	5 doser	20 silverdaler per dos
Ilieteblad	4 doser	25 silverdaler per dos
Kärleksfloka	8 doser	10 silverdaler per dos
Vildvippa	2 doser	45 silverdaler per dos

Tabell RS-5: Örter till försäljning hos häxan Fredricca.

Fredricca

Fredricca har armslångt svart hår med vita strimmor som ofta är tätt flätat och smyckat med blommor av något slag. Hon är kort, ca 150 cm lång, vilket gör att hon ser något rundare ut än vad hon egentligen är. Hennes pigga ögon kunde ha varit ett barns. På hennes näsa finns en rejäl vårta som drar till sig uppmärksamhet. Till vardags är hon iklädd en smutsig svart klädnad och en svart hatt med ett rejält brette. Hon går allt som oftast stödd på en gammal knotig träkäpp när hon går sina promenader i skogens utkanter. Fredricca trivs bra i sin stuga där hon åtnjuter avskildhet. Hon har inget speciellt emot Lundnäs men trivs inte bland så mycket människor. Hon brukar bege sig till byn någon gång per månad för att proviantera och byta bort örter och annat hon inte behöver.

Fredricca är bevandrad i pyromantik, konsten att spå i eld. Det går till så att hon slänger in örter i elden och avläser framtida skeenden i eldslågorna och röken. Skulle någon spåkunnig rollperson vilja använda denna typ av spådom krävs ett lätt (Ob2T6) slag mot Växtlära för att få järtecken.



”Pärlorna har talat till mig. Vänta.”

Fredricca reser sig och plockar fram lite underliga ingredienser från hyllorna. Hon kastar ämne efter ämne i elden, och alla utom ett blir fräsande svarta. Det sista blir nämligen skimrande blått, för att övergå i vitt. Katterna tystnar med ens.

”Vatten. Sjön. De drar med sig sitt eget hat. Regnet är deras fiende. Vattnet är deras fiende! Ni måste sänka dessa pärlor. Djupt, långt borta ifrån land, ut i oceanen. Och ni måste göra det fort. Ju mer ni tvekar och väntar, ju mer kommer de att försöka hindra er!”

Fredricca hastar över till en av rollpersonerna – företrädesvis gruppens 'ledare' och greppar tag i dennes kläder.

”Ni måste göra detta så snart det går. Naturen kvider av detta missdåd! Snälla, ni måste! Finn de fyra, och göm dem där ingen kan finna dem, någonsin, aldrig mer, snälla, gör detta!”

Fredricca sjunker genomsvettig ned på en pall och pustar ut.

Innan rollpersonerna ger sig av låter hon dem genomgå en ritual som tar bort pärlornas effekt på dem, så de inte blir anfallna av vilda djur. Tyvärr innebär det att de måste dricka ett vidunderligt illasmakande elixir som kräver ett normalt (Ob3T6) slag mot VIL för att inte spotta ut vad som bjuds. Isåfall har ritualen ingen effekt. Ritualen håller i sig ett dygn. Rollpersonerna är osynliga för djuren under denna tid. Sedan ber hon dem att gärna återkomma om de har några frågor eller funderingar.

GRIPARNA

Griparna är i sig själva inte aggressiva djur, utan snarare rätt skygga. Men pärlorna har påverkat dem kraftigt och gjort hela familjen galen. Rollpersonerna kommer här att få information om var griparnas ö finns belägen och även drabbas av en tämligen olustig resa till havs.

Snoar och Ankaret

Krogen Ankaret har öppet nästan jämt, men klientelet är fåtaligt. När rollpersonerna kommer dit första gången sitter Ragnar där, men han slår bort blicken när rollpersonerna kommer in och vägrar att prata med dem. Skulle de bråka med honom kan Ragnar bli arg och ta till nävarna.

Snoar kommer genast fram till rollpersonerna när de kommer in och visar dem till ett långbord. Dagen till ära har han lappen för sitt vänstra öga. Med en tillgjort hes röst tilltalar han gruppen:

”Harr, harr, vard fårr dert lovv att vare, harr haaarrr?”

Rollpersonerna kan beställa öl, men utöver det har Snoar bara en vattnig potatissoppa till buds. Om rollpersonerna vill prata med honom måste de beställa en öl var, annars tycker Snoar att de är snåla utsocknes. Men om rollpersonerna gör Snoar till viljes så sätter han sig på en pall vid borden och frågar vad som står på – och plötsligt har han tappat sin grova 'sjömansdialekt'.

På alla frågor om byn, vädret, pärlor och liknande svarar Snoar undvikande och ointresserat. Men på frågor om gripar eller transportmedel är han mer till hjälp.

Gripar: *”Jo, serru, goa herrar, jag har minsann snappat upp en hel del under mina dagar här. Det finns alltid sjömän som vill skryta och berätta historier, den ena mer fantastisk än den andra. Men en del av dem är faktiskt sanna. Vad jag har förstått så finns det ett gripnäste ute i Jarneviken. Segla längs den sydöstra kusten tills ni når en utlöpare efter cirka 15 sjömil, där ni kan se en klippö ute i havet. Ön är knappt en kilometer ut från kusten. På denna klippö skall tydligen griparna häcka.”*



Transportmedel: Om rollpersonerna ber om hjälp med att hitta en båt så rekommenderar han Ragnar, som har en lagom stor båt.

Ragnar och transportmedel

Att hitta Ragnar Fiskare är enkelt. Han finns på något av stadens utskänkningsställen, troligtvis Ankaret. Ragnar är ivrig att hjälpa till, men beklagar sig ynkligt hela tiden. Hans andedräkt stinker billig sprit. Hans båt är lämplig, då det är en segelbåt på 20 fot. Den går också att ro – i nödfall ensam, men helst bör man vara två personer. Regnet och vinden gör det svårt att segla – kommer vinden rätt så får man bra fart, men om sjön går hög och vinden kommer från fel håll kan båten välta. I båten finns reptampar, nät och förvaringslådor i trä. Allt är blött och luktar fisk. Ragnar ber rollpersonerna vara rädda om båten och önskar dem lycka till.

Ankaret

Ankaret är den krog de flesta sjömän som når Lundnäs stiftar bekantskap med. Den ligger i ett gammalt trähus och ger ett rätt sjabbigt intryck. Ägaren, Snoar Långnäsa, har själv knappt varit ute i en båt men försöker ändå ge ett intryck av att vara en gammal sjöman, med allt vad det innebär av huvuddukar, randiga tröjor, ögonlappar (han ser utmärkt på båda ögonen, varför den sitter över omväxlande höger och vänster öga) och piprökande. Krogen är dekorerad med olika inredningsdetaljer från fartyg, och en uppstoppad papegoja som tappat hälften av fjädrarna och ena ögat sitter på en pinne i hörnet. Maten är inte mycket att hurra för, men den är åtminstone billig.

Från kusten och till havs

Regnet och blåsten gör det svårt att styra båten på ett bra sätt. Att reva seglen och ro är ingen tilltalande tanke, men skulle man göra detta så kommer rollpersonerna som ror tillskanska sig tio kryss Långtidsutmattning per timme. Resan ut till gripön tar cirka fyra timmar om man seglar och sex om man ror. Det krävs att en rollperson lyckas med ett lätt slag för Navigation (Ob2T6) för att hitta rätt. Annars tar resan att två timmar extra. Dessutom krävs att en rollperson klarar två slag mot Sjömannaskap för att båten inte skall drabbas av något otrevligt. Svårigheten är normal (Ob3T6) om man seglar och lätt (Ob2T6) om man ror. För att finna gripön krävs det ett lätt slag (Ob2T6) mot Speja. Varje rollperson får slå två gånger för att hitta gripön – skulle alla misslyckas kommer det att ta cirka två timmar till innan gruppen fattar att de har seglat för långt, och återvänder. I så fall får gruppen slå Speja-slag igen, med samma svårighet. Proceduren fortsätter till dess att rollpersonerna antingen ger upp eller hittar gripön. Om slaget mot Sjömannaskap skulle misslyckas kommer båten drabbas av otrevligheter. Detta kan innebära anfallande fåglar, höga vågor, vinden som nästan drar sönder seglen eller liknande. Låt det gärna vara spännande men inte livsfarligt. Om en rollpersonen skulle ramla överbord så försök vara så snäll att det blir en rollperson som i alla fall är simkunnig och som inte har 30 kg pansar på sig.

Gripnästet och griparna

Gripnästet ligger på en klippö vars öst- och västsidor stupar rakt ned i vattnet. I söder finns en backe som är ganska lätt att ta sig uppför, i norr finns en något brantare. På grund av regnet är dessa dock ganska hala (Ob2T6 mot RÖR för att inte halka, Ob3T6

på norra backen). Om man halkar får man Ob1T6 kryss Smärta och Ob1T6–4 kryss Trauma (resultat under noll räknas som noll).

Klipporna är lätt bevuxna med torrt gräs. Ovansidan av ön ligger cirka femton meter upp och är också den bevuxen med gräs samt några vindpinade små enbuskar. Här reser sig två klippspetsar upp mot himlen. Om man tittar ned över västra stupet ser man en klipphylla med vad som verkar vara en stor rishög samt en lemlästad människokropp iförd en samorimans kappa. Dessutom uppfattar man en grip, som känner av rollpersonernas närvaro, speciellt om dessa har med sig några andra pärlor. Gripen kommer genast att försöka anfalla gruppen. Om striden är för enkel för rollpersonerna kan spelledaren med glädje slänga in en grip till, som kommer efter det att den första gripen är nedgjord. Tänk på att göra striden storslagen, med regnet som piskar, vinden som ylar, det hala fotfästet, den mörka himlen och fienden från luften som kommer att använda denna fördel så mycket den kan.

För att ta sig ned hit krävs att gripen inte finns där samt att man har rep (som finns i båten). Dessutom kan det ständiga regnet försvåra det hela ytterligare. Det krävs minst två normala slag (Ob3T6) mot Klättra för att nå ned till boet, och där finner man dels äggskalsrester och dels människoben. I en blodig samorikappa finner rollpersonerna också ett lik med bara en sandal på ena foten. Likets arm verkar vara avgnagd vid armbågen. I kåpans ficka finner rollpersonerna en svart pärla. Om rollpersonerna bestämmer sig för att ta tillbaka kroppen till Lundnäs (något som religiösa rollpersoner bör vilja göra) så måste kroppen hissas upp. Detta är inget stort problem, mer än om rollpersonerna har alla fyra pärlorna med sig, så att det märks på vädret och omgivningen. Se även 'När rollpersonerna har de fyra pärlorna'nedan.

Att bege sig tillbaka till Lundnäs är lika svårt som att ta sig dit, om rollpersonerna fortfarande har med sig pärlorna. Om de bär på alla fyra kommer regnet öka alla svårighetsnivåer för Sjömannaskap. Däremot krävs det inget slag för Navigation för att hitta Lundnäs – det går liksom inte att missa så länge man följer kusten.

När rollpersonerna har de fyra pärlorna

Så fort rollpersonerna har tagit hand om alla fyra pärlorna kommer de uppfatta en känsla av tryck. Regnet börja nå övernaturlig intensitet och hotar att slå omkull personer. Vinden ökar också rejält och når i sina byar orkanstyrka. Dessutom får alla rollpersoner som inte genast klarar ett mycket svårt (Ob5T6) slag mot VIL Ob2T6 i Smärta en övernaturligt kraftig huvudvärk. Balansen blir svårare och omgivningen ter sig suddig, även utan regnets medverkan. Även hörselintrycken ter sig underliga, med ekoeffekter, borttoningar och öronsmärtor. Om pärlorna separeras så de är mer än en meter från varandra så upphör detta extrema tillstånd, men värdet är fortfarande uselt.

Det finns två positioner som rollpersonerna kan befinna sig vid när de skall göra sig av med pärlorna. Antingen är de i en båt eller så kastar de pärlorna från gripön. Det spelar ingen större roll – djupen är tillräckliga vid båda platserna.

För att göra sig av med pärlorna bör rollpersonerna kasta dem i havet. Beskriv det hela så dramatiskt du bara kan, hur vågorna går höga, hur rollpersonerna är nära att trilla i havet eller kanske kräks av smärta. Den rollperson som försöker slänga pärlorna i havets djup känner hur det verkar som om pärlorna skriker och motstätter sig detta, som om de vet att de håller på att förlora. Beskriv darrande händer, kallsvett, saltvatten i ögonen, kramper och ångest. När rollpersonerna väl har slängt pärlorna i vattnet så släpper genast en del, men inte all av rollpersonernas huvudvärk och den tryckande känslan upphör som genom ett trollslag. Inom loppet av någon minut börjar också himlen lätta och regnet långsamt avta. Inom fem minuter så börjar solen spricka genom molnen och efter en kvart är det strålande solsken och rollpersonerna känner sig kärnfriska. Det är bara att bege sig tillbaka till Lundnäs.

Och vad som sker med pärlorna vet ingen, utom möjligtvis en driftig spelledare...

SLUTET

När pärlorna till slut är återförda till havets botten kommer förbannelsens krafter snabbt att avta. Hela Lundnäs kommer att vakna upp ur dess kollektiva trauma och känslan av hopp och glädje sprider sig snabbt, tillsammans med den värmande solens sken. Rollpersonerna är hjältarna som har räddat hela bygden från undergång.

Tillbaka i Lundnäs

När rollpersonerna når Lundnäs står hela byn vid hamnen och hurrar, tjoar och skriker. När rollpersonerna närmar sig blir gruppen nästan extatisk och börjar skandera ”hjältar, hjältar” om och om igen. Baron Semuel Leijon och herr Thall hjälper själva rollpersonerna i land och dunkar dem i ryggen! Baronen tittar dem i ögonen och säger kort att det här gjorde de minsann bra! Även riddar Warg, om han lever, välkomnar rollpersonerna. Om rollpersonerna gjort några andra oförätter mot Warg verkar han ha glömt dem – det är som om en annan person står framför dem. Den vansinniga blicken verkar ha slocknat och han nämner inte ordet kättare en enda gång under sitt korta samtal med rollpersonerna, under vilket han lovordar dem och ger dem en välsignelse i Aurias och Pelias namn. Gudsfruktiga rollpersoner som tillhör Den samoriska läran får här ett förbättringsslag mot Qadosh, dock enbart under förutsättningen att inget våldsdåd har utförts mot riddar Warg tidigare. Även om riddar Warg själv har glömt så har inte Aurias, Pelias eller, framför allt, rollpersonen själv gjort det.

Ragnar Fiskare är så glad att han ger rollpersonerna en butelj med brännvin, *'för han behöver det inte längre'*. Hela byn ljuder av skratt och stoj. Solen skiner. Barnen skrattar och leker, kvinnorna samtalar och ler, männen hugger i och vill gratulera hjältarna.

Baronen kommer fram igen och säger åt rollpersonerna att besöka honom på Leijonsborg senare för att få sin belöning, vilken de också får. Baronen kommer tacka dem ypperligt och bjuder dem på en måltid så lyxig som Lundnäs kan avvara med tanke på rådande situation. Vinet som serveras är i alla fall ett mycket välsmakade cimanivin från kiriyaalverna i söder.

När uppståndelsen har lagt sig och rollpersonerna befinner sig ensamma vid aftonen kommer även Fredricca för att besöka dem.

"Mina omen sade att ni hade lyckats, mina vänner. Här får ni en lite gåva även från mig. Jag hoppas ni använder den vist och bara vid absoluta nödfall. Den kommer att ge er styrka när ni behöver det och få er att uträtta större stordåd än ni trodde var möjligt."

Därefter lämnar hon rollpersonerna. Drycken som rollpersonerna fick av Fredricca är en glasflaska med ett blåskimrande innehåll. Den innehåller två doser och varje dos helar en skadad rollperson med Ob2T6 kryss Trauma och Ob2T6 kryss Smärta. Man kan bara dricka en dos effektivt per normal läkeperiod.

Rollpersonernas bedrifter gör också att deras Rykte ökar med fyra (+4) och specialiseras mot "Lundnäs räddare". Rollpersonerna kan också tillgodogöra sig extra förbättringsslag i enlighet med sidan 81 i Eon II.

Kapten Rask kommer morgonen efter det att rollpersonerna har lyckas med uppdraget att säga att Spegelmåne är klar för avfärd och att han ser fram emot att segla igen. *'Och komma bort från det här helveteshålet…'* Vad rollpersonerna nu vill göra är upp till dem – skall de följa med kapten Rask och uppleva nya äventyr, eller vill de vila ut i Lundnäs, eller så kanske de vill utforska Soldarn till lands. Det är dock upp till spelledaren att avgöra och tas inte upp vidare i den här boken.

Efter Regnsynd

En driftig spelledare kan givetvis bygga vidare på äventyret. Kanske kommer handeln igång snabbt igen i Lundnäs med vad det innebär. Kanske kommer giriga handelsmän dit och vill ta över timmerproduktionen, med mutor, hot och annat. Om cirefalierna kommer lär metoderna inte vara speciellt schyssta. Kanske drabbas Lundnäs handelsnäring av pirater från korsarkriget, vilka saboterar för baronens planer? En dag kanske sågen saboteras av någon? Vem kan ligga bakom? Den nye samorimannen kanske har sina egna mörka hemligheter? Är Fredricca verkligen så god som hon först verkar? Finns det månne nedgrävda skatter i den gamla gravruinen på gravplatsen? Dhormel kanske blir desperat och i ett hungrigt tillstånd anfaller han kanske någon människa i byn – vad händer då? Möjligheterna är oändliga och med Lundnäs och dess invånare har spelledaren stora möjligheter att bygga ut äventyrandet för sin egen del och för rollpersonernas. Den enda begränsningen är spelledarens egen fantasi och uppfinningsrikedom.

LUNDNÄS

HÄR FÖLJER EN kortare beskrivning av Lundnäs med omnejd. Här hittar man också lite allmän information som kan användas i Regnsynd. Den här delen är i första hand en referensdel till äventyret, med kortfattade beskrivningar av olika platser som rollpersonerna kan tänkas vilja besöka.

Krogar

Det finns två krogar i byn, Björn-Torgnys krog och Ankaret. Björn-Torgnys korg innehas av Björn-Torgny, en urstark jägare som sadlat om till krögare. Torgnys styrka och skicklighet med kastspjut är berömd i hela länet. Krogen är inredd med björnskinn på väggarna och ett stort björnhuvud hänger mitt emot dörren. Främst serveras här olika kötträtter till rimliga priser. Krogens björnsylta är känd för att vara mycket god, men dessvärre är det inte alltid björnkött finns tillgängligt. Torgny assisteras av sina två söner, Måns och Rune.

Sågen och brädgården

Lundnäs stolthet, sågen, ligger vid bäcken i södra delen av staden. Den drivs av ett vattenhjul och används för att såga till stockar till brädor. Dessa förvaras på den brädgård som ligger i anslutning till Masse Huggares hus. Vid sågen arbetar förmannen Masse Huggare och tjugo timmermän. I dessa inräknas inte bara de som sköter själva sågandet, utan också de som bär timmer och staplar brädor. Själva brädgården är en större plan där brädor ligger uppallade på grovt tillsågade timmerstockar. För den ovane kan det vara svårt att hitta mellan de många brädstaplarna.

Vannas handelsbod

Handelsboden är ett trähus med halmtak. Vanna med familj lever i den norra delen av huset, och handelsboden upptar den södra. Boden är upplyst av en oljelampa som står på disken. Där står det även en liten klocka man ringer med för att tillkalla Vanna. Längs väggarna bakom disken finns det hyllor vilka innehåller de varor handelsboden säljer. Då Vanna inte mäter mycket mer än fem fot finns det en stege som hjälp för att nå de saker som står högt upp på hyllorna. De saker som inte får rum i hyllorna, såsom rep och saltsäckar, står på golvet. Vanna pladdrar oavbrutet i vanliga fall, men sjukdomen har gjort henne matt.

Handelsboden säljer mest sådant som man inte kan tillverka själv eller få tag på hos byns hantverkare, som salt, rep, glasvaror, olja, tobak, säckar, såpa och honung. Dessa räknas som importerade från ett, oftast, närliggande ställe.

Bostaden består av en sektion där man äter, vilken är den man kommer in till hyllorna från, och en där Vanna, hennes man och deras fyra barn sover. De är en ganska välbeställd familj och har därför råd med lite bekvämligheter. Matsektionen upptas till större delen av en spis och ett bord. I 'sovrummet' finns två relativt bekväma sängar och några väggfasta britsar för barnen.

KAPITEL TVÅ

SPELLEDARPERSONER



Den gamla, saltstänkta kaptenen strök sig över sin grånade skäggstubb och spejade mot land. Trots regnet som vräkte ner över dem från en molntung sky kunde han se ljusen från land. ”Förbannade pirater”, muttrade han för sig själv och undrade hur många dagar de skulle bli kvar i den lilla hålan Lundnäs, innan de kunde fortsätta sin resa.

Han lutade sig mot relingen och spejade inåt byn då hans män vant styrde in skeppet mot bryggan, där de förtöjde och landsteg. Skyndsamt marscherade han över landgången och kände hur stumt det blev under fötterna då han plötsligt befann sig på land. Skulle han någonsin vänja sig? Genast längtade han ut på havet igen, havet som var hans liv.

”Nåja”, konstaterade han för sig själv och vände sig mot sina passagerare, ”när vi ändå är här kan vi lika gärna besöka Vansnäs gård, ett trivsamt litet ställe som en gammal vän till mig sköter. Där kan vi övernatta och äta oss mätta.” Men innan han lämnade hamnen bakom sig kastade han en hastig blick över axeln och svor mumlande: ”Förbannade piratpack!”

FREDRICCA – STY 8, TÅL 10, RÖR 11,PER 11, PSY 17, VIL 17, BIL 11, SYN 8, HÖR 7.
Lojalitet 9, Heder 11, Amor 6 (olust), Aggression 5 (pacifist), Tro 5 (agnostiker), Generositet 13, Rykte 10 (häxa), Tur 16, Resurser 7.
Förflyttning 8 m/runda, BF 9 kg, UK 7 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 5 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh –3.
Slag (5), ObK1T6–1, SI(1/2), **Undvika** (9).
Färdigheter: Alkemi 14, Alstra Biotropi 13, Alstra Fototropi 11, Alstra Pneumotropi 12, Ashariska 16, Besvärjelse 14, Djurlära 16, Historia 11, Läkekonst 19, Magiförnimmelse 16, Ritual 10, Spådom 17, Transformera 12, Växtlära 18, Överlevnad 10.
Utrustning: Gamla slitna kläder, läkeörter, knotig träkäpp.

EGIL – STY 12, TÅL 9, RÖR 13, PER 11, PSY 12, VIL 11, BIL 9, SYN 11, HÖR 12.
Lojalitet 5 (opålitlig), Heder 8, Amor 11, Aggression 12, Tro 15 (Den samoriska läran), Generositet 3 (sparsam), Rykte 6 (byfåne), Tur 11, Resurser 2.
Förflyttning 8 m/runda, BF 10 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 10, Skadetålighet 5 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 0.
Slag (10), ObK1T6, SI(1/2), **Undvika** (11).
Färdigheter: Berättarkonst 10, Fingerfärdighet 11, Historia 13, Slagsmål 10, Supa 12, Undvika 11.
Utrustning: Riktigt skitiga kläder, en rejäl påk och en butelj Soldiskt gult under armen.

RAGNAR LOKESSON FISKARE – STY 13, TÅL 14, RÖR 11, PER 10, PSY 13, VIL 14, BIL 11, SYN 13, HÖR 10.
Lojalitet 14 (familjen), Heder 12, Amor 10, Aggression 13, Tro 14 (Den samoriska läran), Generositet 10, Rykte 2, Tur 11, Resurser 7.
Förflyttning 9 m/runda, BF 13 kg, UK 7 rutor, Chockvärde 13, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 1.
Slag (10), ObK1T6+2, SI(1/2), **Huggkniv** (13), ObH2T6, SI(1/2), **Undvika** (13).
Färdigheter: Ashariska 16, Fingerfärdighet (knopar) 12, Fiske 14, Huggkniv 13, Simma 12, Sjömannaskap 11, Slagsmål 10, Stridsvana 6.
Utrustning: En segeleka, stickad yllekofta, impregnerade skinnbyxor och en huggkniv.

BARON SEMUEL LEIJON – STY 13, TÅL 12, RÖR 13, PER 12, PSY 14, VIL 14, BIL 16, SYN 12, HÖR 11.
Lojalitet 12, Heder 13, Amor 9, Aggression 8, Tro 16 (Den samoriska läran), Generositet 14 (gästfri), Rykte 12 (länsherre), Tur 11, Resurser 14.
Förflyttning 9 m/runda, BF 12 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 13, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 11, Insikt 9, Qadosh 2.
Slagsvärd (14), ObH4T6+2, SI(3/4), **Riddarsköld** (12), **Bryt** 18, **Undvika** (13).
Rustning: Ringbrynja [H12, K4, S5], täcker 4–11, 14–20. **Generellt**: [H12, K4, S5].
Färdigheter: Ashariska 14, Diplomati 12, Etikett 13, Geografi 11, Heraldik 12, Jakt 13, Krigsföring 10, Lagkunskap 12, Ledarskap 14, Musik (luta) 12, Rida 12, Sköld 12, Stridsvana 15, Svärd 14, Undvika 13, Övertala 15.
Utrustning: Vad han kan tänkas behöva (inom rimliga gränser).

HEJDEN MARTINSSON – STY 11, TÅL 12, RÖR 12, PER 10, PSY 14, VIL 13, BIL 14, SYN 12, HÖR 9.
Lojalitet 14 (Baron Semuel Leijon), Heder 12, Amor 8, Aggression 11, Tro 11, Generositet 6 (snål), Rykte 3 (stroppig tjänare), Tur 11, Resurser 9.
Förflyttning 8 m/runda, BF 11 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 13, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 0.
Ämbetsstav (12), ObK2T6+1, SI(3/4), **Undvika** (11).
Färdigheter: Ashariska 14, Diplomati 13, Etikett 14, Heraldik 11, Matlagning 13, Räkning 12, Spel och dobbel 13, Stav 12, Övertala 17.
Utrustning: Fina kläder, ämbetsstav, en välfylld penningpung.

VANNA KJALSDOTTER ROSENKIND – STY 11, TÅL 13, RÖR 12, PER 13, PSY 14, VIL 13, BIL 11, SYN 13, HÖR 12.
Lojalitet 10, Heder 9, Amor 13, Aggression 5 (diplomatisk), Tro 14 (Den samoriska läran), Generositet 8, Rykte 5 (butiksinnehavare), Tur 11, Resurser 13.
Förflyttning 8 m/runda, BF 12 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 13, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 5, Qadosh 1.
Slag (10), ObK1T6, SI(1/2), **Undvika** (9).
Färdigheter: Ashariska 14, Berättarkonst 11, Diplomati 10, Läkekonst 8, Rida 9, Simma 11, Sjunga 12, Värdera 14, Övertala 14.
Utrustning: Ett par enkla kläder, sin handelsbod.

HERR THALL SPJUT AV LUNDNÄS – STY 14, TÅL 13, RÖR 10, PER 13, PSY 12, VIL 12, BIL 14, SYN 10, HÖR 11.
Lojalitet 15 (Baron Semuel Leijon), Heder 11, Amor 14 (lusta), Aggression 10, Tro 15 (Den samoriska läran), Generositet 10, Rykte 6 (Lundnäs fogde), Tur, Resurser.
Förflyttning 8 m/runda, BF 13 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 13, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 7, Insikt 5, Qadosh 1.
Stridssvärd (12), ObH3T6+1, SI(3/3), **Riddarsköld** (11), Bryt 18, **Undvika** (10).
Rustning: Fjällskjorta [H10, K8, S6], täcker 4–11, 14–18. **Generellt**: [H10, K8, S6].
Färdigheter: Ashariska 14, Diplomati 10, Etikett 10, Förföra 13, Heraldik 11, Krigsföring 7, Lagkunskap 9, Ledarskap 12, Rida 12, Sjunga 15, Sköld 11, Slagsmål 10, Stridsvana 9, Svärd 12, Undvika 10.
Utrustning: Vapen, pansar, en liten penningpung. En häst vid behov.

RIDDAR WARG SPEGELSKÖLD – STY 15, TÅL 15, RÖR 9, PER 15, PSY 15, VIL 7, BIL 18, SYN 10, HÖR 10.
Lojalitet 17 (Zoriánorden, släktet Leijon), Heder 16 (hålla sitt ord), Amor 8, Aggression 13, Tro 18 (Den samoriska läran), Generositet 10, Rykte 4 (tempeltiddare), Tur 11, Resurser 11.
Förflyttning 8 m/runda, BF 15 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 15, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 11, Insikt 11, Qadosh 9.
Bredyxa (15), ObH4T6+1, SI(2/2), **Riddarsköld** (16), Bryt 18, **Undvika** (11).
Rustning: Ringbrynja [H12, K4, S5], täcker 4–11, 14–20. **Generellt**: [H12, K4, S5].
Färdigheter: Ashariska 15, Ceremoni 12, Diplomati 12, Etikett 11, Geografi 11, Heraldik 12, Krigsföring 11, Lagkunskap 12, Ledarskap 14, Ockultism (Samoriska läran) 16, Rida 12, Sköld 16, Stridskonst: Zoriánkämpens väg 15, Stridsvana 18, Undvika 11, Övertala 14.
Utrustning: Vapen, pansar, tabard, extra kläder och en svart pärla. Religiösa symboler och en solmedaljong.

BÅG-PIETER (PIETER FRANKSSON) – STY 12, TÅL 17, RÖR 17, PER 10, PSY 13, VIL 16, BIL 9, SYN 16, HÖR 15.
Lojalitet 9, Heder 8, Amor 8, Aggression 4 (lugn), Tro 10, Generositet 9, Rykte 3 (skogsvaktare), Tur 11, Resurser 5.
Förflyttning 11 m/runda, BF 14 kg, UK 8 rutor, Chockvärde 14, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 9, Insikt 7, Qadosh 1.
Långbåge (19), Räckvidd [5-35-80-175] ObS4T6+2, ObS3T6+2, ObS3T6, ObS2T6+1, **Undvika** (16).
Rustning: Vadderat tyg [H2, K3, S1], täcker 4–22. Läder [H3, K4, S3], täcker 23-26. **Generellt**: [H2, K3, S1].
Färdigheter: Ashariska 14, Båge (Långbåge) 18, Djurlära 16, Fiske 12, Geografi 14, Gömma 14, Jakt 17, Marsch 16, Rida 12, Smyga 13, Speja 16, Spåra 17, Stridsvana 11, Undvika 16, Väderkännedom 12, Växtlära 13, Överlevnad 16.
Utrustning: Långbåge, slaktkniv, rejäla kläder, snaror, vattenflaska. I hemmet finns en sovfäll, ryggsäck, kokutrustning och ett tält.

KAPTEN JEORG RASK – STY 13, TÅL 12, RÖR 12, PER 12, PSY 16, VIL 13, BIL 10, SYN 10, HÖR 8.
Lojalitet 14 (sin besättning), Heder 13, Amor 10, Aggression 11, Tro 15 (Den samoriska läran, Navare), Generositet 15 (bjuder gärna), Rykte 4 (duglig kapten), Tur 11, Resurser 10.
Förflyttning 8 m/runda, BF 12 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 12, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 9, Insikt 8, Qadosh 0.
Bredyxa (13), ObH3T6+3, SI(2/2), **Rundsköld** (15), Bryt 16, **Undvika** (12)
Rustning: Läderrock [H3, K4, S3], täcker 4–11, 14–18, **Generellt**: [H3, K4, S3].
Färdigheter: Ashariska 16, Astrologi 14, Diplomati 10, Fiske 13, Geografi 18, Klättra 11, Krigsföring 10, Lagkunskap 10, Ledarskap 15, Navigation 19, Räkning 12, Simma 10, Sjömannaskap 18, Sköld 15, Slagsmål 14, Stridsvana 13, Supa 12, Undvika 12, Väderkännedom 15, Yxa 13.
Utrustning: Sitt fartyg Spegelmåne, bredyxa, rundsköld. En pipa med tobak.

TYPISK PIRAT – STY 12, TÅL 12, RÖR 10, PER 9, PSY 9, VIL 10, BIL 6, SYN 10, HÖR 10.
Lojalitet 8, Heder 6 (ohederlig), Amor 12, Aggression 13, Tro 9, Generositet 8, Rykte 2, Tur 11, Resurser 5.
Förflyttning 8 m/runda, BF 12 kg, UK 5 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 7, Insikt 5, Qadosh 0.
Kortsvärd (11), ObH2T6+2, SI(2/3), **Undvika** (11).
Färdigheter: Ashariska 10, Klättra 11, Krigsföring 7, Lagkunskap 6, Navigation 7, Sjömannaskap 10, Slagsmål 11, Stridsvana 9, Supa 11, Svärd 11, Undvika 11.
Utrustning: Sina vapen samt 1T6 silverdaler per skalle.

TYPISK SJÖMAN PÅ SPEGELMÅNE – STY 13, TÅL 13, RÖR 13, PER 11, PSY 11, VIL 13, BIL 9, SYN 11, HÖR 11.
Lojalitet 14 (kapten Rask), Heder 11, Amor 11, Aggression 12, Tro 12, Generositet 11, Rykte 2, Tur 11, Resurser 5.
Förflyttning 9 m/runda, BF 13 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 13, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 9, Insikt 8, Qadosh 0.
Bredyxa (13), ObH4T6+1, SI(2/2), **Kortbåge** (11), Räckvidd [5-15-50-125] ObS4T6, ObS3T6+2, ObS2T6+2, ObS2T6, **Rundsköld** (11), Bryt 16, **Undvika** (11).
Färdigheter: Ashariska 11, Båge 11, Klättra 11, Krigsföring 10, Lagkunskap 8, Navigation 8, Sjömannaskap 12, Sköld 11, Slagsmål 11, Stridsvana 12, Supa 11, Undvika 11, Yxa 13.
Utrustning: Sina vapen samt 1T6 silverdaler per skalle.

Typisk milisman i Lundnäs – STY 11, TÅL 13, RÖR 11, PER 10, PSY 10, VIL 11, BIL 10, SYN 11, HÖR 11.
Lojalitet 13, Heder 12, Amor 11, Aggression 12, Tro 14 (Den samoriska läran), Generositet 11, Rykte 4 (milisman), Tur 11, Resurser 7.
Förflyttning 8 m/runda, BF 12 kg, UK 6 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 6, Insikt 5, Qadosh 0.
Spjut (11), ObS4T6, SI(4/2), **Undvika** (11).
Rustning: Gambeson [H2, K3, S1], täcker 4–11, 14–18, **Generellt**: [H2, K3, S1].
Färdigheter: Ashariska 10, Fiske 11, Jordbruk 11, Slagsmål 12, Speja 10, Spjut 11, Stridsvana 7, Supa 8, Söka 8, Undvika 11.
Utrustning: Sitt spjut och sin tygjacka. 1T6 silverdaler per skalle.

Grottrollet Dhormel – STY 46, TÅL 25, RÖR 13, PER 5, PSY 7, VIL 15, BIL 2, VÄR 10, HÖR 14, LUK 13.
Förflyttning 12 m/runda, BF 35 kg, UK 10 rutor, Chockvärde 28, Skadetålighet 9 rutor, VINIT 10, Insikt 6, Qadosh 0.
Slag (15), ObK5T6+2, SI(2/2), **Klor** (14), ObH4T6, SI(2/1), **Bett** (12), ObH4T6, SI(1/2), **Undvika** (12).
Rustning: Hud [H8, K9, S8], Täcker hela kroppen.
Färdigheter: Ashariska 5, Bergskunskap 7, Gömma 12, Hoppa 11, Klättra 14, Sakhra 7, Stridsvana 14, Undvika 12

TYPISK BJÖRN – STY 40, TÅL 25, RÖR 16, PSY (10), VIL 14, SYN 9, HÖR 14, LUK 12.
Förflyttning 17 m/runda, BF 65 kg, UK 9 rutor, Chockvärde 26, Skadetålighet 9 rutor, VINIT 10, Insikt 7.
Slag (10), ObK4T6+3, SI(1/2), **Klor** (12), ObH4T6, SI(2/2), **Bett** (12), ObH4T6, SI(1/2), **Undvika** (12).
Rustning: Päls [H2, K3, S2], Täcker hela kroppen.
Färdigheter: Simma 12, Stridsvana 12, Undvika 12.

TYPISK VARG – STY 14, TÅL 16, RÖR 14, PSY (10), VIL 14, SYN 10, HÖR 15, LUK 15.
Förflyttning 13 m/runda, BF 30 kg, UK 10 rutor, Chockvärde 14, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 9, Insikt 7.
Språng (14), Se 'Monster & varelser', **Bett** (14), ObH2T6+2, SI(1/2), **Undvika** (12).
Rustning: Tjock päls [H3, K4, S3], Täcker hela kroppen.
Färdigheter: Jakt 14, Hoppa 14, Smyga 13, Spåra 14, Stridsvana 12, Undvika 12, Överlevnad 14.

TYPISKT VILDSVIN – STY 20, TÅL 20, RÖR 12, PSY (8), VIL 14, SYN 8, HÖR 12, LUK 14.
Förflyttning 14 m/runda, BF 40 kg, UK 8 rutor, Chockvärde 20, Skadetålighet 9 rutor, VINIT 8, Insikt 6.
Stånga (10), ObS4T6, SI(3/-), **Bett** (10), ObH2T6+2, SI(1/2).
Rustning: Tjock hud [H3, K4, S3], Täcker hela kroppen.
Färdigheter: Simma 8, Stridsvana 10.

TYPISK GRIP – STY 24, TÅL 16, RÖR 18, PSY 10, VIL 12, SYN 18, HÖR 8.
Förflyttning 14* m/runda, BF 40 kg, UK 7 rutor, Chockvärde 17, Skadetålighet 8 rutor, VINIT 11, Insikt 7. * Flygande hastighet är 70 m/runda.
Greppa (14), **Klor** (14), ObH3T6+2, SI(2/2), **Bett** (14), ObH3T6+2, SI(1/2), **Dykning** (14) [2-5-8-15] ObK1T6+2, 2xObK2T6+2, 3xObK3T6+2, 4xObK4T6+2, **Undvika** (14).
Rustning: Fjädrar [H1, K2, S1], Täcker huvud, framben och vingar, Päls [H2, K3, S2] Täcker bringa, buk och bakben.
Färdigheter: Flyga 14, Geografi 14, Hoppa 14, Jakt 14, Ashariska 5, Ventus 10, Stridsvana 14, Undvika 12

Framifrån	Höger	Vänster	Bakifrån	Område
1-2	1-2	1-2	–	Huvud
3-4	–	3	–	V. Framben
5-6	3	–	–	H. Framben
7-8	4-5	4-5	–	Bringa (Bröst)
9	–	6-7	1	V. Vinge (Arm)
10	6-7	–	2	H. Vinge (Arm)
–	8-9	8-9	3-6	Buk & bakdel
–	–	10	7-8	V. Bakben
–	10	–	9-10	H. Bakben

Tabell RS-6: Gripens träffområden

Namnlistor för övriga spelledarpersoner

Här följer några förslag på namn som spelledaren kan använda på vanliga bybor. I Soldarn så är namnen oftast innehållslösa med vissa undantag, främst då djurnamn som har gjorts om till människonamn. Förnamnen åtföljs oftast av faderns namn, plus ändelsen –sson eller –sdotter.

Mansnamn: Arok, Bard, Billing, Cronlan, Derik, Devod, Ejgast, Fingal, Finn, Gaifell, Gillis, Hadar, Hens, Idar, Joar, Jon, Kjal, Lillsam, Loke, Mattis, Modar, Mollrik, Nore, Njord, Ottar, Orm, Pedjer, Rake, Rangol, Ruben, Segert, Sibbe, Tegol, Une, Ygge.

Kvinnonamn: Anja, Bettel, Belinda, Cornelia, Disa, Dordi, Emla, Frida, Gulla, Hanna, Hedvig, Ida, Ingri, Janna, Joanna, Katla, Kulla, Lea, Lilja, Malin, Ninni, Nora, Olava, Ottilia, Palla, Penne, Rakel, Regina, Sigga, Silvis, Tisa, Trude, Ulva, Unda, Verna, Ylfa.

Slagsvärdet Mithensvred

Mithensvred är ett bastant slagsvärd i dvärgiskt mangenat-legerat kvalitetsstål. Ett par dvärgarunor finns vid basen av klingan och parerskyddet är rejält och tvinnat med läder och guldtråd. Klingan är rak och blänkande, som om det aldrig har använts. Handtaget är lindat med svart läder och knappen som är rejält tung ökar balansen. En vapenskida i svart läder med bruna läderband runt medföljer. Både svärd och skida är rejält inoljade.

Slagsvärdet Mithensvred: H+Ob4T6, K+3, S+Ob1T6+2, STYK 9, 2H, BRYT 20, SI 3/4, 120cm/1,5kg.

Kvalitetsegenskaper (se sidan 288 i Eon II): Tungt och Höghärdat. Dvärgastålet ger i sig självt +6 i BRYT, utöver hantverksegenskaperna.

REGNSYND
Äventyr

Beren och Wallad såg på varandra. Deras riddjur frustade lätt i den fuktiga dimman. Just nu var det ett strilande duggregn, men bara för en kort stund sedan hade det vräkt ned över de två ryttarna. De mindes knappt hur de hade hamnat där de nu befann sig, men det spelade ingen roll. Båda kände av ondskan och deras huvuden bultade. Hästarna rörde sig oroligt av och an på skogsstigen. Himlen var mörk – som den hade varit under nästan en hel vecka nu.

Vad var det som tempelriddaren hade sagt? Att det fanns människoätare i skogen och att dessa skulle brännas. Men var det så? Beren ryckte med ens till när ett ylande skar genom skogen, inte alls långt borta. Det åtföljdes av ytterligare ett och snart var hela skogen full av ylanden. Hästarna frustade högljutt och trampade nervöst av och an.



Samtidigt som Wallad såg ugglan kändes det som om ylen tonade bort. Han upplevde en underlig frid i skogen – som om tiden stannade. En strimma sol bröt genom molntäcket och ugglan hoade lugnt och tryggt, som om den visste något.

Med ens försvann solstrimman, ugglan flög raskt bort och himlen öppnade sig i en kaskad av regn, alltmedan vargtjuten närmade sig.

Regnsynd är ett spännande äventyr till Eon. Regnsynd är gjort med ett fokus mot både klassisk skräck och fantasy i en bra blandning. Rollpersonerna kommer att dras in i en bys öde, en urgammal förbannelse, möta en missförstådd häxa och en vansinnig tempelriddare. Välkommen till den soldiska byn Lundnäs, med sina hemligheter och mysterier. Regnsynd är skrivet så att det skall vara enkelt både för en nybörjarspelledare och för de mer erfarna att snabbt komma igång att spela och uppleva fantastiska äventyr tillsammans.

Eon är ett rollspel från:

neoGames®

konstruktion: Marco Behrmann.
Omslagsbild: Keith Parkinson.

För att kunna använda denna bok måste du ha tillgång till Eons grundregler. Detta äventyr ingår även i Eon 2 box (#5099).

#5028

ISBN 918912828-1

